

Número 51
HOBBY PRESS
225 ptas
MICRO Manía
REPORTAJE
C.E.S.92
¡Lo mejor de la feria de CHICAGO!
Sólo para adictos
Previews
INDY IV
¡Así son las aventuras que te traerán de cabeza!
CRUISE FOR A CORPSE
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
TODAS LAS CLAVES PARA DERROTAR AL IMPERIO
DE LUXE PAINT ANIMATION
BATALLA EN LA ÚLTIMA GALAXIA
EPIC
Animación profesional a tu alcance
y además...
NUEVAS SECCIONES: SONIDO, MULTIMEDIA, TECNOLOGÍA

ESTE VERANO VA

WIZKID

WAKO

WIZBALL se casó y tuvo un hijo... WIZKID.
Es justamente como su padre; ¡no puede resistir los desafíos!
Nifta, su fiel gato amigo ha sido secuestrado al igual que Wizard y Wizball.
Todos ellos han sido encerrados en las mazmorras del castillo de ZARK,
excepto Nifta que ha sido llevado a la cárcel Turtle.
¿Lo has cogido?, bueno ¡ eso es sólo el comienzo de la aventura!

LA PIRATERIA ES DELITO

ATARI ST . CBM AMIGA . PC



Pres

THE GA



C O M
C O N
M E J

UNA VERDADERA SENSACIO

¡MAS DE 30 PRUEBAS!
Incluye todas las disciplinas de pista y campo... ¡increíble animación y asombrosa acción!



¡DOS DISCOS GRATIS!
Con muchas más pruebas que incluyen: SALTO DE TRAMPOLIN NATACION . JUDO . LUCHA ESGRIMA y BOXEO



El JUEGO D

CBM AMIGA · ATARI

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA · ERBE SOFTWAR

A A SER DE ORO

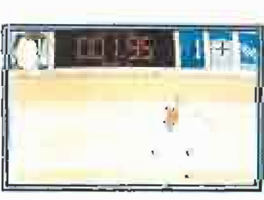






I T E
L O S
R E S

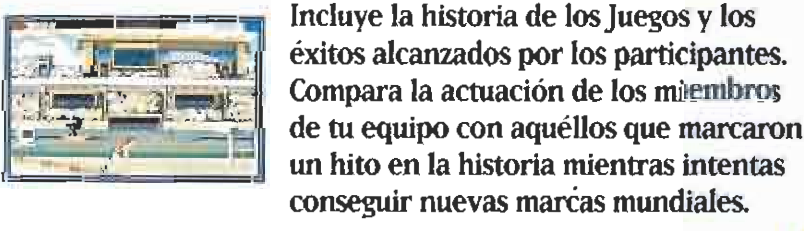
N DEL DEPORTE OLIMPICO



DIRECCION DE EQUIPO

Ponte al mando del entrenamiento de tu equipo en esta competición de verano.

CUADRO DE HONOR



Incluye la historia de los Juegos y los éxitos alcanzados por los participantes. Compara la actuación de los miembros de tu equipo con aquéllos que marcaron un hito en la historia mientras intentas conseguir nuevas marcas mundiales.

E J U E G O S

T · PC COMPATIBLES

SIMANT™

MAXIS

ocean

The Electronic Ant Colony

ERBE

EL HORMIGUERO ELECTRONICO

Hormigas. Has compartido tu comida, tu casa y plantas con ellas. Las has pisado, echado insecticida y aplastado. Ahora tu puedes ser ellas.

APPLE MAC . CBM AMIGA . PC

SERRANO 240 · 28016 MADRID · TELEF. (91) 458 16 58

CID FCA!

10x15cm.



LOS MEJORES TITULOS



30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS

=

VIC TOKAI INC



Y aún hay más.

Dos fenómeno-accesorios que multiplican las posibilidades de tu GAMEBOY.

El LIGHT BOY, luz y lupa todo en uno, para jugar a oscuras y a doble tamaño.

Y la BATERIA RECARGABLE / ADAPTADOR DE CORRIENTE A/C, para jugar durante 10 horas sin pilas (función batería), o infinitas, conectado a la red (función adaptador).



12.900 PTS.
P.V.P. Recomendado

Incluye: Consola, cable Game Link, Auriculares, 4 pilas, el super-éxito Tetris y la suscripción gratuita al Club Nintendo.





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

GAMEBOY™



ERES UN FENÓMENO

TM & ® are trade marks of NINTENDO © 1991 NINTENDO



Sólo para adictos

Año VIII. – Nº 51 – Agosto 1992 – 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Redacción
Francisco J. Gutiérrez
Francisco Delgado
Jose C. Romero (Traducciones)
Directora Comercial
María C. Perera
Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Juan José Fernández
Antonio y José Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaría de Redacción
Laura González
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel: 654 84 19/ 654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

Circulación controlada por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

Una gran epopeya galáctica «Epic», se asoma a lo grande en nuestra portada, para que rompáis la velocidad de las estrellas con sus naves. Con este simulador conoceréis los confines del Universo, si no os perdéis antes.



«Indiana Jones and the fate of Atlantis»



«Epic»



«ShadowLands»



«Cruise for a Corpse»



«Barbarian II»

***Y** a estáis en vuestro segundo mes de vacaciones y todos muy morenitos. ¿A que sí? Y es seguro que, aunque estéis en la playa o en la montaña, ninguno de vosotros ha dejado el ordenata o la consola en casa, ¡faltaría más! Los que tampoco descansamos, ni nos vamos de vacaciones, sino que seguimos fieles a nuestra cita por muy lejos que estéis, somos nosotros. Y es que no podemos parar de adelantaros, mostraros y comentaros las mejores novedades del apasionante mundo de los videojuegos. Empezamos. «Epic», toda una gozada espacial, llega a tu pantalla. Un juego en el que pondrás a prueba tus dotes de piloto galáctico, defendiendo tu mundo y atacando universos enemigos. También comparten el estrellato estelar nuestras previews. «Cruise for a Corpse» os convertirá en sagaces detectives al estilo de los personajes más clásicos de todos los tiempos, pero el auténtico bombazo de esta sección es «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Indy seguro que nos hará pasar muchas horas de diversión, "por culpa" de las dificultades que los chicos de LucasArts han introducido en esta increíble aventura.*

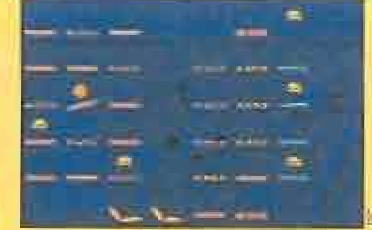
No nos perdimos la feria de Chicago. Al revés, encontramos muchas novedades de nuestro pequeño gran mundo del software y el hardware. Para aquellos artistas informáticos que realizan auténticas obras maestras sin pincel, os presentamos «Deluxe Paint Animation». También han encontrado su sitio «Shadowlands», «Barbarian II» y el genial «Dune». Atravesando tierras misteriosas, luchando contra hercúleos enemigos y buscando elementos milagrosos pasaréis miles de horas de diversión. Antes de despedirnos por hoy, –¡no nos queda más espacio!–, contaros que por supuesto también encontraréis nuestras secciones habituales de consolas, cargadores, arcade, megajuegos, panorama y micromanías. Clásicos apartados de Micromanía que siempre os acercan cosas nuevas. Seguro que nos dejamos cosas en el disco duro. Pero bueno, leerla con mucha atención entre chapuzón y chapuzón. ¡Nos vemos en septiembre!

La Redacción



Nuevos retos para Bumpy





¿Quién no se acuerda de esa pelotilla simpática y saltarina llamada Bumpy? Bueno, más que pelotilla, Bumpy era una especie de globete inquieto que iba de plataforma en plataforma en busca de puntos y evitando caer sobre los pinchos que le enviaban al otro mundo. Pues bien, la firma francesa Loricel ha lanzado la tercera entrega de Bumpy, con muchas más pantallas llenas de dificultades. «Bumpy's», que es como se llama el juego, se presenta en PC con todo lujo de detalles, para que boten por los aires vuestras pantallas.

Una compilación con "estrella"

Jean Pierre Pappin es un joven jugador francés procedente del Marsella que se ha convertido en el fichaje más caro del fútbol italiano: el Milan ha pagado por él millones de liras. Ahora, como otros jugadores de renombre han hecho en anteriores ocasiones, ha unido su nombre al mundo del software, cediendo su imagen para la portada de una recopilación. «Jean Pierre Pappin's Goalbusters» es una compilación que acaba de sacar Ubi y que Dro distribuye en nuestro país. Esta reúne cuatro importantes juegos de fútbol: «World Championship Soccer», «Manchester United», «Kick Off 2» y, por último, «International Soccer Challenge». Ataris, Amigas y PC del mundo futbolero, uníos sin pensarlo a Pappin.

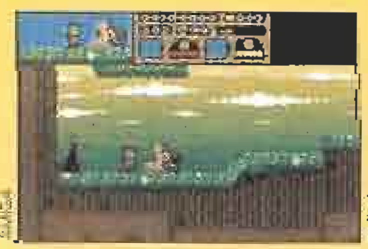
Millones de botones

Para todos aquellos que hayáis sentido envidia del joven madrileño que ha sido seleccionado por la NASA como próximo astronauta europeo, Virgin lanzará en breve al espacio informático «Shuttle».

El programa nos plantea un objetivo tan ambicioso como original: dirigir un simulador espacial. Además, éste es ni más ni menos que el que utiliza la NASA en la realidad. El simulador encajará a la perfección en vuestros PCs, Amigas y Ataris, a poca voluntad que pongáis por vuestra parte.

El «Shuttle» original se compone de unos 400 botones, aunque el vuestro será probablemente más sencillo de manejar y entender, pero sin perder las posibilidades y sensaciones del genuino.

Un superhéroe muy especial



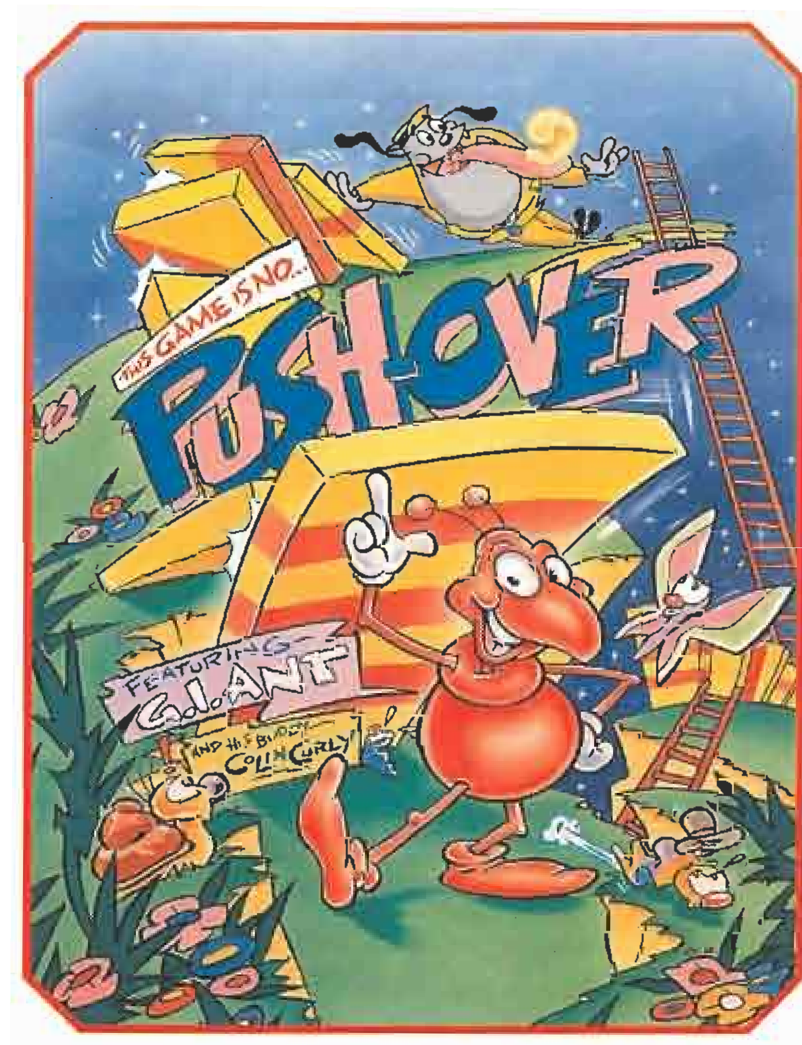
Loriciel tras el éxito conseguido por su carismático Baby Jo ha decido crear a un nuevo superhéroe como protagonista de un arcade llamado «The Cartoons». Este es un joven dispuesto a ayudar a un pequeño amigo que le acompaña en su aventura. ¿Qué cómo lo hace? Sencillo, colocando bloques de piedras para que éste pueda subir y bajar a voluntad.

«The Cartoons» promete ser un trepidante arcade repleto de detalles cómicos que combina elementos de títulos como «Builderland» o «Bumpy». Os seguiremos informando.

MEGA JUEGO

Ocean ha sido capaz de abrir el baúl de la originalidad y olvidarse, por una vez, de disparos, feroces enemigos de final de fase, complicadas patadas de kárate..., para centrarse en algo tan aparentemente sencillo como derribar las fichas de dominó. Estamos ante «Push-over», una nueva y original concepción de los juegos de puzzles.

- **OCEAN**
- Disponible: **ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Tipo Puzzle**



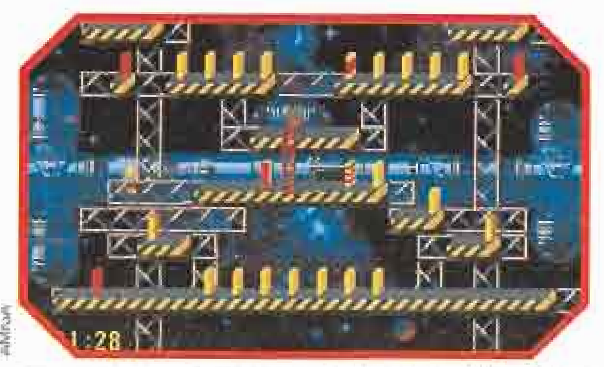
UN RETO PARA GIGANTES

Hace algún tiempo ya que los usuarios de ordenadores descubrieron que en el mundo de los videojuegos no todo se reducía a matar enemigos o dar saltos de plataforma en plataforma, abriéndose así un amplio abanico de posibilidades en los que la rapidez de movimientos y la precisión del joystick perdían importancia frente a la imaginación y la claridad mental.

«Tetris» fue uno de esos primeros juegos que destacó por su originalidad y por su enorme adicción, y todo ello sin pegar un solo tiro. A este magnífico programa le siguieron otros muchos, obteniendo muy distintas suertes. Son los casos de «Block Out», «Spherical», «Blue Angel 69» y algunos más que tenían como denominador común la originalidad. A este mundo de videojuegos, aún por explotar, se une ahora «Push-over», un divertidísimo programa en el que toda la acción se basa en tumbar las piezas de un curioso dominó. Quizá haya quien a estas alturas piense que se trata de un juego simple, pero nada más lejos de la realidad. Veamos por qué es esto.

TODO POR UNA BOLSA DE PATATAS

¿Os imagináis que un perro y una hormiga puedan llegar a ser amigos? Pues bien, en este «Push-over» todo es posible, hasta eso. De ahí que cuando Colin Curly –el perro– pierde sus deliciosas patatas fritas en un hormiguero recurra a su viejo amigo G.I. Ant, una hormiga soldado extremadamente fuerte. En honor a la verdad, cuando G.I. Ant aceptó el encargo nunca pensó que la misión sería tan complicada, y es que al descender a las profundidades del hormiguero descubrió asombrado todo un complejo entramado de habitaciones que sólo podía ser atravesado tras activar correctamente unas piezas de dominó que abrían la puerta que conducía al siguiente nivel. La primera idea de G.I. fue la de abandonar, pero cuando se disponía a regresar vió a su amigo Colin Curly por el orificio del hormiguero. Estaba muy desesperado y muy hambriento. Y ¡por las antenas de la hormiga jefe! –es lo mismo que decir ¡qué demonios! pero en el lenguaje los humanos–, al fin y al cabo era su mejor amigo. Había que intentarlo verdad.



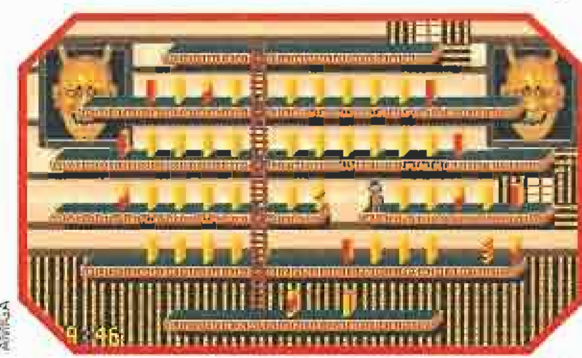
Con un planteamiento tan original como sencillo, «Push-Over» es un divertidísimo juego repleto de adicción.

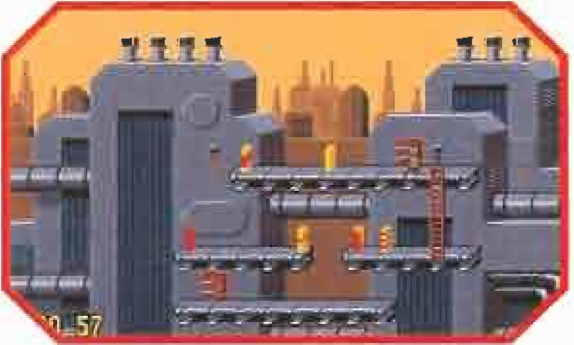


A pesar del tamaño de la ficha, nuestra amiga G.I Ant será capaz de colocarla en el lugar que le hayamos mandado.

PUSH-OVER


En cada pantalla contamos con un corto espacio de tiempo límite para llevar a cabo nuestra misión con éxito.


Según avanzamos en el juego veremos que los escenarios cambiarán, pero nuestro objetivo será el mismo.


La misión en «Push-Over» es conseguir tirar sin errores todas las fichas del dominó en un orden determinado.


Si nos descuidamos, nuestra pequeña amiga caerá de un piso a otro, perdiendo un tiempo precioso.

QUE NO QUEDE NI UNA EN PIE

El objetivo del juego es, por lo tanto, colocar y manipular las fichas de tal manera que la caída de una de ellas provoque la reacción en cadena del resto. Pero la cosa no es tan fácil como a priori puede parecer.

En principio hay 10 tipos diferentes de fichas, y cada una de ellas tiene unas propiedades particulares: las hay que flotan, otras construyen puentes, otras dan continuos tumbos hasta que se detienen por un obstáculo, etc.

Pero esto no es todo. Además es necesario derribar absolutamente todas las fichas para obtener éxito, siendo la pieza "Trigger", formada por tres rayas horizontales rojas, la última en caer. Para ello G.I. Ant deberá cargar y luego colocar adecuadamente los distintos bloques, a excepción del bloque "Trigger" que no puede ser desplazado. Una vez colocados los bloques correctamente, disponemos de una sola pulsación para tumbar todas las fichas.

Para complicar algo más el juego, disponemos de un tiempo determinado para llevar a cabo nuestra misión. Dicho tiempo variará según la complicación del nivel. Para que te hagas una idea hay pantallas en las que contamos con 45 segundos y en otras en las que se nos da más de 10 minutos.

Si tienes éxito, es decir, si derribas todos los bloques y lo haces dentro del tiempo límite, deberás salir por la puerta que está abierta. De no ser así tendrás que repetir ese nivel. Por cada escenario que completes correctamente serás obsequiado con un comodín. La utilidad de este comodín es la siguiente: puede que ocurra que en un determinado nivel consigas colocar adecuadamente la totalidad de las fichas, pero la puerta que conduce al siguiente nivel permanezca cerrada debido a que has agotado el tiempo límite, entonces utilizas el comodín y la pantalla aparecerá tal y como la dejaste anteriormente pero dispondrás de todo el tiempo, con lo que no tendrás más que empujar y dirigirte a la salida.

Otra ventaja que presenta «Push-over» es que en cualquier momento puedes acceder a la pantalla pausa/ayuda, en la que aparecerá la descripción de los distintos bloques así como su utilidad. Además, si agotas el tiempo y accedes a esta pantalla aparecerá un consejo que te ayudará a resolver el enigma. Muy útil, ¿no?

Pero ahí no acaba todo, sino que los señores de Ocean, en un acto que les honra, han decidido ponérnoslo aún un poco más fácil y han introducido la posibilidad de acceder directamente a cualquier nivel mediante el uso de claves. Cómodo, ¿no?

¿SERÁ DIVERTIDO?

La principal duda que se le puede presentar al clásico jugador de videojuegos es la de ¿será divertido un juego donde no muere nadie? Se dice que el movimiento se demuestra andando o lo que es lo mismo, que la diversión se demuestra jugando. Nuestro consejo es que lo pruebes y que después opines.

Estamos seguros de que no te decepcionará, y es que este «Push-over» es uno de esos juegos que sin ser excepcional a nivel gráfico, alcanza unas cotas de adicción de lo más elevado que hemos visto.

D.G.D.

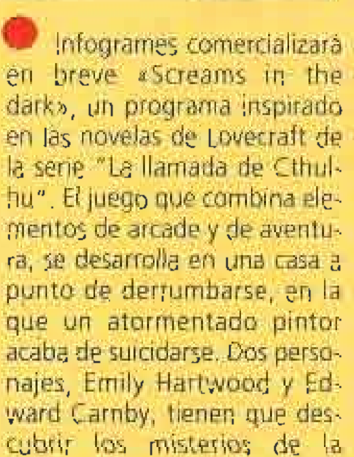
CONSEJOS Y TRUCOS

- No te desesperes aunque veas muchos bloques en la pantalla, ya que en la mayoría de los casos sólo es necesario mover unos cuantos, y a veces tan sólo hay que pensar cuál empujar.
- Ten siempre muy claro cuál es la función de cada bloque. En caso de duda accede a la pantalla pausa/ayuda.
- En algunas pantallas será necesario que una vez empujada la ficha G.I. Ant realice alguna acción. Deberás darte prisa si quieres pasar al siguiente nivel.



Un juego de miedo





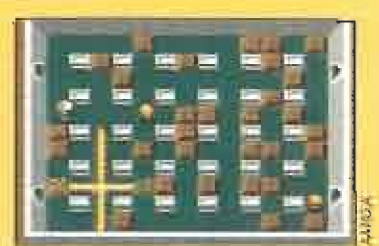

Infogrames comercializará en breve «Screams in the dark», un programa inspirado en las novelas de Lovecraft de la serie "La llamada de Cthulhu". El juego que combina elementos de arcade y de aventura, se desarrolla en una casa a punto de derrumbarse, en la que un atormentado pintor acaba de suicidarse. Dos personajes, Emily Hartwood y Edward Carnby, tienen que descubrir los misterios de la tenebrosa mansión.

Esta es, a grandes rasgos, la trama de este "Gritos en la oscuridad", un título provisional que pronto aparecerá en vuestros PCs y que destaca en una primera aproximación por la gran calidad de sus gráficos.

Garantizado

"Vencerá al «Chessmaster 3000» y al «Sargon V», o si no le devolvemos el dinero". Esta es la publicidad de "jaque mate" con la que Capstone ha comercializado un nuevo juego de ajedrez llamado «Grandmaster Chess». Vuestros PCs podrán jugar al ajedrez con gráficos y sonidos Super VGA, aunque, como es lógico, serán sus niveles de dificultad lo más importante. Realmente de maestros, según dicen ello; lo comprobaremos.

A bombazos

«Dynablaster» es un juego explosivo. Así como suena. En el mismo, nuestro papel es el de unos hombrecillos que se dedican a poner bombas a lo largo y ancho de la pantalla del ordenador, para no verse detenidos en su camino por los "malvados" enemigos que les persiguen. Cada pantalla nos presenta situaciones diferentes, que sólo con ingenio y habilidad podremos superar sin mucha dificultad. Pero la mejor innovación de este juego es la posibilidad de jugar cinco personas a la vez, algo realmente increíble. Un arcade muy adictivo con todo el sabor de programas clásicos.

A dibujar toca

Los que ya hayáis hecho vuestros pinitos artísticos con el «Kid Pix», agradeceréis que Broderbund ponga en vuestros PCs una nueva versión del mismo que corre bajo Windows, bajo el nombre de «Kid Pix Companion». Las posibilidades de éste son tremendas, gracias sus nuevas opciones con las que se pueden crear dibujos y presentaciones realmente sorprendentes, acompañadas de increíbles efectos sonoros. Si «Kid Pix» ha conseguido este año la medalla de bronce en los premios de Tecnología Educativa celebrados en Londres, su continuación puede hacerse con el de oro. Broderbund comercializa también una versión para Macintosh del programa.

ESTE VERANO NO OS DAMOS VACACIONES



¡¡TODO EL MUNDO A EMPOLLARSE LA HOBBY CONSOLAS!!

Porque el mes que viene os la podríamos preguntar...



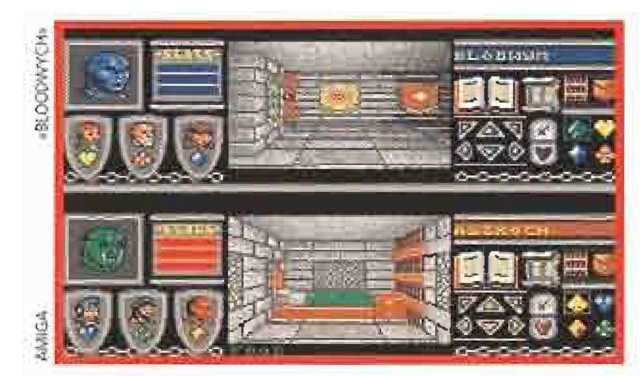
Por fin, por fin, por fin. Ha llegado el momento esperado, el deseado. ¿Cómo que de qué? Claro que lo sabes: nos toca el turno a nosotros, a los Maniacos del Calabozo. En las próximas líneas puede ocurrir de todo.

«DRAKKHEN» PC

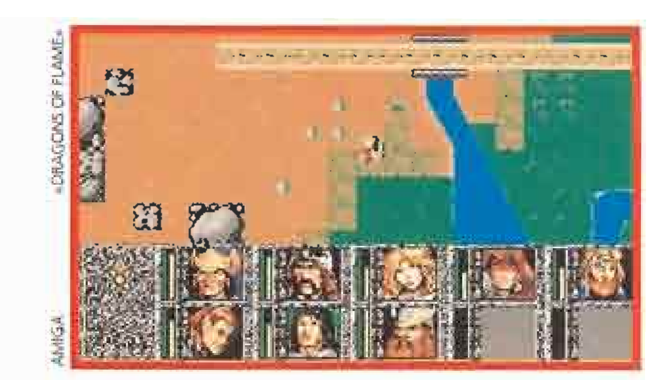
«ELVIRA 2» AMIGA

«LORD OF THE RINGS» PC

«SHADOWLANDS» AMIGA



«BLOODWYCH» AMIGA



«DRAGONS OF FLAME» AMIGA



Efectivamente, pues ésta es vuestra sección y todo lo que queráis que pase, pasará. Sin embargo, comenzaré hablando del JDR español en implementación. Por desgracia, la noticia es que de momento no hay noticias, dado que por problemas inherentes a la fecha, está un poco paralizado el proyecto. Espero que lo comprendáis. Estoy deseando contaros cosas de él, pero tendrán que esperar todavía otro mes.

Pero mientras llega, estoy seguro de que no vais a tener ni un segundo para aburriros. Para ello, tenéis una amplia posibilidad de juegos: «Obitus», «Lord of the Rings», «Dark Heart Of Uukrul», a los que ahora se unen «Elvira II», «Space Crusade» y «Shadowlands», todos ellos excelentes, cada uno a su manera, y que estoy convencido de que colaborarán a inundar esta sección con vuestras cartas.

Os invito, más bien, os insisto en que me contéis cosas de estos juegos y me agobiéis con vuestros problemas: prometo que os ayudaré, como siempre, o sea, con cuentagotas para no fastidiaros la partida, je.

También el breve apunte de que, por esas casualidades que tiene la vida, se ha publicado en Inglaterra el «Wizardry», que cité el otro día en referencia a los JDRs para MSX. El juego tiene un par de años, pero quizá sea ahora más fácil su llegada a España.

Sin más dilación, comienza ya mismo el turno de...

OTROS MANIACOS

El primero en hablar es Nogreref, cuyo nombre leído al revés es, "casualmente", por mero azar supongo, el mismo que el mio. Lo cierto es que escribe una carta de muy divertida lectura y con la que confieso haber pasado un rato estupendo.

Sabed todos que Nogreref está encerrado en el Kalaboso de las Aseitunas Tenebrosos donde el malvado Kartayo Kasuela le ha confinado. Sólo le dejará salir si acaba un JDR contenido en un pastelillo que se activa al introducirse en un artefacto no menos curioso. Para ello le ha dado un plazo de 500 años, bajo la amenaza de enviarle el espíritu de las Tortillas. Del citado periodo, ha consumido 499 años aprendiendo a manejar el yoistik. Pero, desgraciadamente, su aventura ha terminado.

Por suerte, cuenta con la ayuda de dos fieles ratas, Ambrosia y Prosopopeya, que le comunican con el mundo exterior. Y en particular, con nosotros. El pastelillo en cuestión responde curiosamente al nombre de «Bloodwych» y el punto de atasco es la entrada a la torre de la Serpiente, con los tres charcos verdes. Ni siquiera su dios, Jamondepoyolegumbre, le puede ayudar. No te preocupes, que aquí está Ferhergón para acudir puntualmente al rescate.

La verdad es que no entiendo dónde está realmente el problema. Creo recordar que al pisar el charco que mencionas, se abría la segunda puerta y se cerraba la recién entrada. Claro que si te hace girar al mismo tiempo no te darías cuenta... Espero que esto te sirva de algo, oyacot (tocayo escrito al revés).

Joaquín Santos, de Alcorcón (Madrid) saca a colación un tema casi olvidad. Habla del «Drakkhen». ¿Os acordáis de lo que dejamos colgando hace ya algunos números? Joaquín incide sobre tal pregunta. Además, me cuenta que se ha trucado –con el PCTools– sus personajes para darles artificialmente más nivel. Así, no es de extrañar que pregunte por el uso de los hechizos (que, por cierto, vienen en las instrucciones). Respecto a los Spellbooks que encuentres, suelen contener mensajes que podrás leer, siempre que comprendas su idioma para lo que necesitarás un cetro o un hechizo de comprensión.

Ahora vamos con la famosa novena lágrima. Recordaréis que decíamos que es preciso hacer dos actos de fe, uno formal y otro material. Hoy sólo describiré el primero. Un acto de fe formal es una oración, por supuesto. Por tanto, debéis rezar. Para ello, hay que leer los fragmentos de la oración que encontrarás en los sepulcros de cuatro de los castillos. Tal lectura deberá ser en el siguiente orden. Ja, que os habéis creído que os voy a dar el orden, sería demasiado fácil. Sí, en cambio, os diré cómo debe quedar el rezo al final: "Almighty God, source of life and death. From your humble servants, accept the remorse". Espero que al menos seáis capaces de dar con el acto de fe material.

Pues seguimos con historias raras. Conocida la Nogreref, ahora escribe un tal "Cavalier" desde Salamanca, contándome unas cosas bastante complejas sobre explosiones estelares, renacimientos y muertes de tatarabuelos, historias que me voy a ahorrar repetir, si no os importa mucho. El caso es que ha nacido un nuevo aventurero, que es él, y me pregunta si le recomendaría el «Lord of the Rings» para comenzar su periplo aventurero.

Si quieres que sea sincero, no. Para principiantes, este juego puede resultar algo aburrido debido a lo lento de su desarrollo y a su enorme extensión, que tiende a producir el síndrome de no-saber-por-dónde-empezar. Un buen comienzo podría ser «Dragons of Flame» o «Megatraveller». De ahí, tal vez pudieras pasar el «Dark Heart of Uukrul». Lo cierto es que, si no fuera por los problemas que os está dando la versión PC, el ideal sería el «Bloodwych». Echa un ojo también al «Shadowlands». Cuando ya tengas más experiencia, te esperan «Elvira» y su segunda parte, pero estos ya para nota.

Nos vamos a Alicante, donde nos espera Daniel Risueño. Su primera pregunta versa sobre el «Drakkhen», en concreto del paradero del sacerdote humano que por allí hay. Tal sacerdote se encuentra en una jaula, prisionero en el castillo del Príncipe del Agua, y para llegar a él deberás acceder a sus habitaciones secretas, iluminando cierta fuente. Y si no encuentras ninguna constelación parecida a la Osa Mayor... qué quieres que te diga: busca mejor.

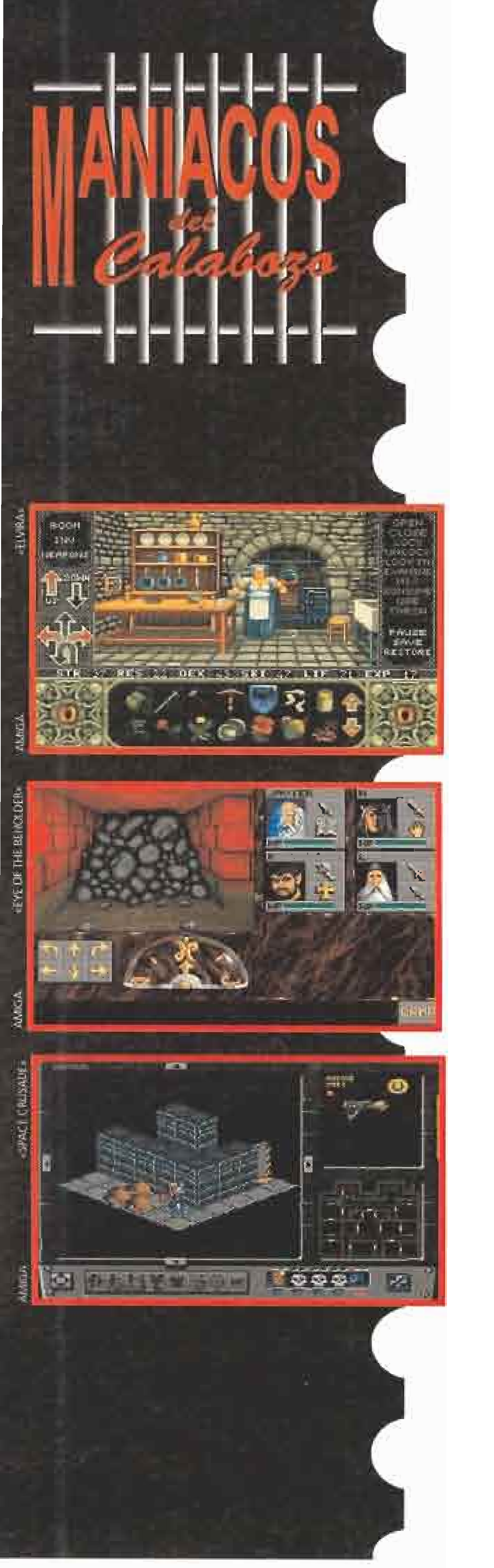
Ahora aborda el enigma del «Dark Heart of Uukrul». Me pregunto si queda algún maniaco por preguntarme cómo se pasa el río de Urzhut. En el próximo especial prometo una guía detallada de tal enigma. Entretanto, os vuelvo a recordar que, quizá, la magia vea mejor que los ojos.

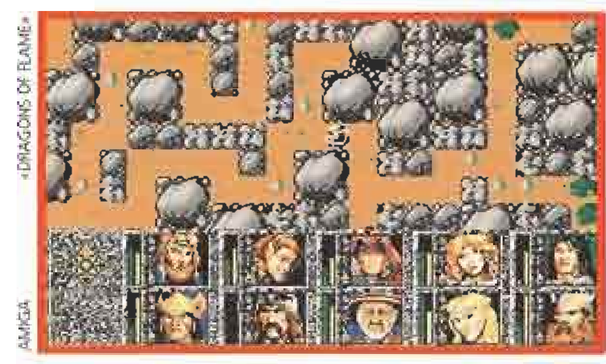
Finalmente sólo queda comentarte que el «Lord of the Rings» ya debería de estar publicado por aquí. Ha habido suerte y nos lo han traído rápido.

La siguiente carta es anónima. Y es una pena, porque no la voy a contestar. Me gusta saber con quién hablo, es una manía (¡¡una Micromanía!!). Pero aprovecho para deciros que, por favor, pongáis vuestro nombre en algún sitio, aunque luego uséis un seudónimo en el resto.

Miguel Angel Cruz, de Barcelona, se pasa las cuatro torres del «Bloodwych», llega al final de la quinta y se encuentra una puerta cerrada, cercana a la localización del Permit. Hasta aquí todo bien. El problema es que no sabe abrirla. Vaya por Dios. Te va a dar la risa floja, pues la solución es tan simple como usar el hechizo de abrir puertas, llamado Magelock. Lo que daría por verte la cara...

La siguiente incógnita es el cuarto cristal del «Crystals of Arborea». Agradece a Fernando García (Madrid) la asistencia. Tal gema está, efectivamente, en una de las cuevas, en concreto, en aquella a la que se entra por el extremo noroeste de la isla, al Norte del Bosque de Akilon. Búscala cerca de una estatua.







Finalmente, Miguel Angel trata de crear polémica. Dice que ve un grave inconveniente a los JDRs: es imposible jugarlos en épocas de examen pues enganchan e impiden realizar otras labores. En fin... Yo creo que con una buena organización te puede dar tiempo a todo, pero, por suerte, ahora estamos en verano.

Hoy parece que os ha dado por el «Drakkhen». Arturo García, con cierto orgullo, rebela ser estudiante de Físicas en la Complutense de Madrid (quizá no estés tan lejos de Ferhergón como parece) y es de Majadahonda (Madrid). Dejando de lado tan sórdidos detalles, vamos con sus preguntas. Sí, las lágrimas se representan, cuando las coges, por crucecitas en la corona de al lado del pozo. En el primer castillo, cuando dice que "la energía será reinjertada" se refiere a que hay un sitio, al que se accede gracias a esa palanca, donde se nos repondrá la energía si lo pisamos. Las rejas de las esquinas no suelen servir para nada. En el castillo del Príncipe del Agua, se puede salir del sitio a que te teleportas (la fuente de la que hablé antes era un teleportador) por una puerta que hay tres habitaciones más allá, pero necesitarás ir con toda la cuadrilla para lograrlo.

Sigo. En el de la Princesa del Agua, tampoco sé para que sirve el Unicornio, pero su misión (de tenerla) no es vital. Los Príncipes se te aparecerán cuando llegue el momento, no te preocupes. Lo mismo te digo de los castillo de la nieve: podrás entrar a ellos cuando hagas primero ciertas cosas. En uno se te dará la llave para entra al otro, que es el de la Princesa del Aire. Respecto a los ataúdes, ya has visto que has acertado de pleno. Muy bien, chaval. No te preocupes por el Dragón del castillo de la Princesa del Agua. Ya no te contesto a más preguntas, lo siento.

Desde La Coruña, se incorpora a la reunión Isaac Martín, con unas jugosas pistas del «Eye of the Beholder». Ya las sacaré partido, no lo dudes. A cambio, sólo pregunta para qué sirven los huevos de Kenku (kenku egg). Yo te diría que muy malos no están: son comida vulgar y corriente. Luego recomienda el juego a todos, lo que me recuerda preguntar qué pasa con este juego. ¿No se decide nadie a sacarlo por estos lares? Isaac está atascado en el nivel diez del juego. Sí, es el diez pues el primero de los "verdes". Esto significa que te has saltado alguno por el camino, ya que crees estar en el ocho. Explora bien y tu atasco desaparecerá.

A petición de José María García, de Cádiz, salta a la palestra el «Dark heart of Uukrul». Por supuesto, una de sus preguntas se refiere al Urzhut, cómo no. Vamos con las otras. La combinación de números necesaria para acceder a la urna de los corazones no está en ningún sitio: deberás ir probando para dar con ella. El corazón de piedra, bueno, los varios que hay, son necesarios para terminar el juego: son su objetivo. El globo de sangre creo recordar que sirve para ver el pasado: pregunta a Sagaris. Las plegarías a Fshofth siguen siendo un misterio para mí: venga, a ver si alguien me las cuenta. Respecto a la situación de las llaves para abrir las dos cancelas que hay al principio del laberinto... tendrás que especificar más a que laberinto te refieres.

Se despide con algunos consejos muy útiles, de los que extraigo estos dos. El hechizo Resen es bastante efectivo contra usuarios de magia. Para luchar contra espíritus de fuego, lo mejor es contar con la ayuda de un Water Element.

Juan Díaz, de El Molar (Madrid) tiene problemas con el mapa que dimos en el número 43, en el especial del «Dragons of Flame». Lógicamente, si subes por la cadena el mapa ya no coincidirá con el allí dado, pues llegas al piso superior. Aquí te toca a ti currártelo para no perderte. Respecto a lo de la inexistencia de algunos de los cofres, posiblemente se deba a que tu versión del juego es la de Amstrad y tendrá algunas diferencias.

José María Martínez escribe desde Málaga para volver a tratar el «Dark Heart of Uukrul». Reseñar que NO pregunta por lo de Urzhut, pero creo que se debe a que no ha llegado aún. Muchas de sus incógnitas se habrán despejado con el especial de hace unos meses y otras muchas lo harán con el cercano, espero. Sin embargo, parece haberse quedado atascado en la zona tras Ureal, cuando te dan a elegir entre tres puertas.

Como bien dices, una te lleva a muchas luchas (la de la derecha), otra precisa de muchas llaves (la de la izquierda) y otra necesita una palabra mágica (la central). Por supuesto, la más sencilla es la opción centrista, siempre que conozcas la palabra. La palabra es "word" (palabra, en inglés) y confieso que estaba esperando este juego de idems desde el principio del juego. La verdad es que es un acertijo que suele salir en casi todos los JDRs. Por cierto, eso de que seas amigo personal de Zendick y Uukrul no creo que haga mucha gracia a los maniacos. A ver si vigilas tus amistades, no sea que te perviertan.

Con este consejo, hemos llegado a un nuevo fin. Si, tristemente, la despedida se acerca. Pero todos sabéis que septiembre espera y que Ferhergón, ni tampoco los demás maniacos, faltarán a su cita. Pues nada, me despido como siempre: el próximo mes, más.

Ferhergón

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la siguiente dirección: ***MICROMANIA*** *C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre* ***Maniacos del Calabozo.***

¿Tienes más de 18 años?
¿Te pasas el día jugando con tu ordenador o tu consola?
¿Presumes de ser un experto en videojuegos?
¿Se te da bien escribir y te gustaría hacer de ello tu profesión?

Si todas tus respuestas han sido afirmativas, no te lo pienses más... ¡¡LLÁMANOS!! porque buscamos:

REDACTORES Y COLABORADORES

Marca el 6 54 81 99 de Madrid y pregunta por Esmeralda, nuestra Secretaria de Redacción. Ella te tomará los datos y te dirá cuándo podemos vernos para que demuestres de lo que eres capaz.

THE *Carl Lewis* CHALLENGE

UNITED STATES

GREAT BRITAIN

FRANCE

GERMANY

Mobil 46

Carl Lewis

THE CARL LEWIS CHALLENGE

TU RETO OLIMPICO

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS

— más rápido, más alto, más fuerte —

Acepta el desafío de **Carl Lewis** y selecciona, dirige, entrena y controla a un equipo de atletas para que consigan el oro en lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto de altura o salto de longitud.

¡Sigue los pasos de Carl Lewis y ve en busca del oro!

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- Animación digitalizada de auténticos atletas de categoría mundial.
- Acción simultánea con participación de un máximo de cuatro jugadores, haciéndose cargo cada uno de su propio equipo de atletas.
- VGA con 256 colores.
- Repeticiones de la acción totalmente digitalizadas.
- Sistemas de entrenamiento y opciones de control personalizadas, con análisis estadísticos de los perfiles de entrenamiento de los atletas.
- Hasta cinco opciones de control distintas.
- Soporta sonido Adlib, Soundblaster, Soundmaster y el altavoz interno del PC.
- Requiere 640 Kb RAM.

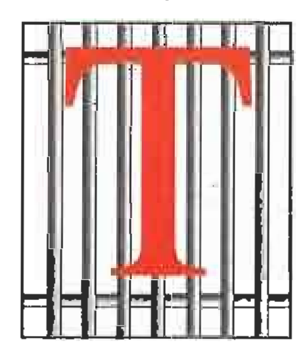
DROSOFT Moratín, 52 - 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91 / 429 38 35





Dark Heart of Uukrul

Al parecer, nuestra previa y breve incursión a Eriosthé no acabó de saciar el apetito de la mayoría de los maniacos. Y Ferhergón no puede resistir ver esos ojos abatidos y esos hombros caídos. Así que he decidido volverr. Sí, regresamos en las próximas líneas a la ciudad de la montaña, a la maldita Eriosthé.



Todos sabéis a estas alturas que allí nos espera un ser que atiende al estrafalario nombre de Uukrul, que no es ningún angelito y que, como mero entretenimiento, ha decidido corromper completamente una ciudad y llenarla de trampas. El problema está en que tal ciudad es la nuestra y nos ha tocado la china de meternos en ella para dar buena cuenta del pérfido ente.

Para tal fin, hemos de hacernos con la nada desdeñable cifra de seis corazones helados (frozen heart) que son las llaves para conseguir la destrucción del nombre con tantas ues. Si recordáis algo de lo publicado en el número 48 de la revista, allí revelé el paradero de los dos primeros corazones. Un tercero está en poder del dragón del enigma del crucigrama. Quedan otros cinco. Hoy veremos cómo encontrar otros dos de los deseados corazones.

Por supuesto, resolveré con todo tipo de detalles el ya manoseado problema de la máquina de Urzhut. Y algunas otras cosas interesantes pasarán también por este especial. Así que échate la mochila a la espalda y entra osadamente en Eriosthe. No te preocupes, Ferhergón está contigo.

ATANDO CABOS

El primero que hay que atar es el del acceso al "pool of testing" donde el sabio Sagaris os pondrá a prueba. Esto no es imprescindible para el fin del juego, pero proporcionará unos valiosos puntos de experiencia de una forma rápida y cómoda.

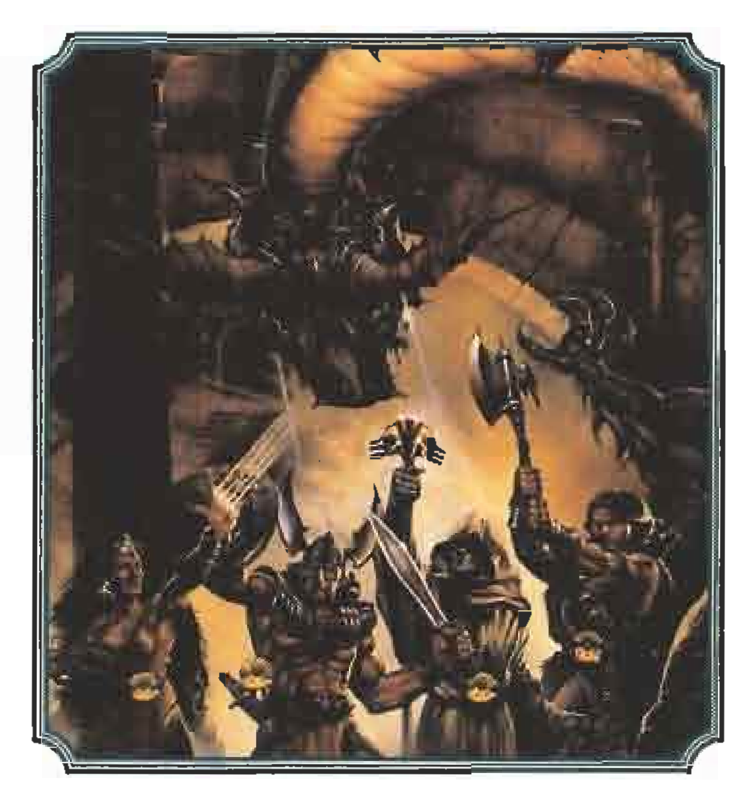
Decíamos que nos hacía falta una palabra para abrir la puerta en cuestión, oculta en un laberinto de teletransportadores. Y yo os comentaba que para abrirla era conveniente decir "una palabra sin perder la fe". Por supuesto, la solución es "Faith", que es fe en inglés. Lo cierto es que se te dan mil pistas para adivinarla. De hecho, al lado del primer transportador hay un letrero con la inscripción "Fear Alone Is The Hangman". Probad a leer las iniciales...

Las puertas secretas que hay en los templos de Fshofth y Ufthu también han dado algún problema, así como la situada en el Círculo de los Magos. Con independencia de la posible utilidad de sus contenidos, su apertura no debería haberos dado problemas con el procedimiento descrito en el pasado especial. No obstante, para los más perezosos, diré que se abren, respectivamente, con las plegarias Hoyamoq (tres veces), Belamoq (salvo que alguién haya encontrado otra forma) y el hechizo Altis.

UN PAR DE CORAZONES

Vamos con el tercero. Se encuentra pasado Urran. A poco de salir de tal santuario, un mensaje nos avisará de que no demos crédito a nuestros ojos, que los pasillos ocultan muchas mentiras ("Disbelieve your eyes- these passages veil many lies"). Y así es como muchos habréis, –o mejor, NO habréis–, notado. En la primera plaza de cinco por cinco, parece que muchos pasillos te llevan al extremo opuesto de la sala. O sea, entras por arriba y sales por abajo, por ejemplo.

Pues bien, uno de estos pasillos tiene un "spinner", con lo que no ocurre lo primero. Es vuestra tarea localizar el pasillo falso y atravesar el spinner sin desorientarse. Tras él un ascensor os conducirá muy cerca del tercer corazón.



El cuarto corazón está en las garras del dragón. Y para alcanzarle hemos de resolver el crucigrama ya conocido por todos. Venga, os voy a revelar algunas de las soluciones, pero no os diré a qué número corresponde. Eso sí, os garantizo que son, en mi opinión, las más difíciles. Seguro que para las demás no tendréis ya tantos problemas. Venga, ahí van las palabritas mágicas: "Underfoot", "Renounces", "Icicled", "Hum". De nada, chavales.

Como me habéis caído bien, también vamos a ver dónde queda el quinto corazón. Pasado Urtehln, habréis notado la existencia de una curiosa estructura piramidal. Por sus pisos nos podemos mover usando unas "Magic cards", de cuyo número en poder del mago dependerá el nivel a que accedamos al llegar a uno de los "ascensores" que están siempre en el centro de cada planta. Pues bien, en el piso cuarto hay un guerrero en un estado de forma bastante lamentable. Tal guerrero tiene, sin embargo, importantes conocimientos que ansía compartir contigo. Apunta sus consejos y, bueno, coge ese corazoncito que tiene para ti. Con él y el del dragón ya tienes cinco. Enhorabuena, sólo quedan tres.

ÚLTIMA ESTACIÓN: URZHUT

Sí, porque está zona ha soportado más preguntas que ningún otro obstáculo desde que revelé cómo matar al monstruo de las catacumbas del «Elvira». Tras un largo paseo hacia el Este desde el templo citado se llega a unas salas de máquinas desde las que se nos dice que se controla un "carriage", que traduciré por vagón. Hay algunos planos bastante crípticos por allí distribuidos, que pretenden explicarnos el funcionamiento del vagón, pero con poco éxito según se deduce de las cartas recibidas.

Hay también unas ruedas que cierran y abren tres turbinas, que suministran la energía al vagón. Finalmente, hay un micrófono para el control vocal del vagón, lo que se hace con las palabras Striya y Nuziln, que corresponden a cada uno de los extremos que cubre esta línea regular.

Lo primero es encontrar el andén de la estación, que es lo más difícil del enigma. Para ello es imprescindible usar el hechizo Talis con el fin de localizar una puerta secreta en el sitio indicado por uno de los mapas, que está marcado con una "T". Con la puerta encontrada, la abriremos con Altis y podremos explorar una serie de pisos. Eventualmente, encontraremos una puerta bloqueada por el agua. Para atravesarla hubiera sido interesante cerrar las turbinas con las letras A y B. Esto nos deja únicamente con la turbina C para el suministro energético. Pero basta con eso.

El micrófono sirve para ordenar al vagón que vaya a un extremo o a otro de su recorrido. El extremo oeste, en el que estamos al principio, es Striya. El otro es, por ardua deducción que no voy a explicar por carencia de espacio, Nuziln. En resumen, antes de bajar hemos de asegurarnos de dejar cerradas las turbinas A y B, abierta la C y de decir Striya al micrófono. Con esto, ya podremos alcanzar el siguiente santuario. Bueno, la verdad es que queda un dragoncito por matar, pero esto ya son minucias, ¿verdad? Ah, no abandonéis la zona sin llevaros un martillo, que no un martillazo.

Esto es todo... por ahora. Supongo que este empujoncito os ayudará durante un buen tiempo. No os confiéis en ningún modo, pues Eriosthe y sus palacios esconden todavía un sinfín de monstruos y obstáculos imprevisibles. Pero con vuestra fuerza, vuestra astucia y... ejem... un poco de ayuda de Ferhergón (muy poco) no habrá peligro que se resista. Nos vemos.

Ferhergón

CRUZARTE EL ESTADIO DOMINANDO EL BALÓN CON LAS INCREÍBLES TRES DIMENSIONES DE **SUPER SOCCER**, LAS LOCURAS DE UN DIVERTIDO REPARTIDOR DE PERIÓDICOS EN **PAPER BOY 2**, EL TOPE DE MÚSICA Y JUGABILIDAD DE **SUPER CASTLEVANIA IV**,







MANTENER EL CONTROL DE LAS METEÓRICAS TURBONAVES DE **F-ZERO**, UNA VOLEA AL FONDO DE LA PISTA DE **SUPER TENNIS**, LA HIPER-VELOCIDAD DE JUEGO ALCANZABLE EN LA GALAXIA DE





SUPER R-TYPE, LAS MIL Y UNA PUERTAS DE LA MANSIÓN DE **THE ADDAMS FAMILY**, UN PRESSING CATCH FUERA DEL RING EN **SUPER WWF WRESTLEMANIA...** JUGARLO PARA CREERLO.





¡BESTIAL!

Un super software que sólo SUPER NINTENDO podía poner en pantalla. No irás a perdértelo, ¿eh?





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

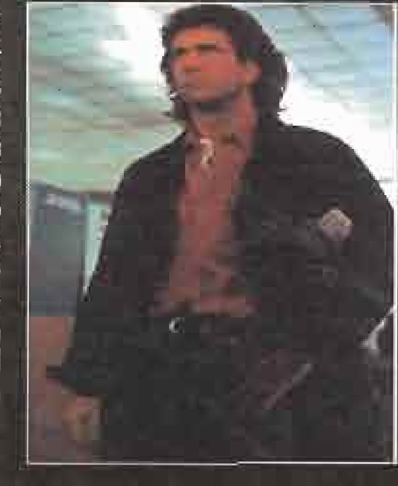


MÁS ARMAS MORTÍFERAS EN EL ARSENAL DE OCEAN

ARMA LETAL III

■ OCEAN
■ En preparación: **PC, AMIGA, ATARI ST**

Ocean ha adquirido los derechos para llevar hasta nuestros ordenadores la última película de la saga «Arma Letal», protagonizada también por el popularísimo Mel Gibson. El programa, que será editado las próximas navidades, "se mantendrá en la línea de «Hudson Haw»", según el director del proyecto, Ken Lockly. Será un juego de acción y plataformas que combina las tres películas en una sola trama.



La última entrega de la saga "letal" ha sido todo un bombazo en los Estados Unidos. Ha batido todos los records de taquilla existentes hasta este momento, superando todas las secuelas que, de películas famosas, se han estrenado en este verano.

Ocean apuesta una vez más por llevar a nuestros ordenadores los éxitos cinematográficos más taquilleros de cada temporada. En la mente de todos están los «Terminators», los «Robocops», los «Batmans» (salvo el último), etc... La mayor parte de los mismos son fieles reflejos en sus argumentos de sus homónimos del celuloide, y sus ventas están más que aseguradas si a la comercialidad de sus títulos se une la calidad que suele acompañarlos a nivel técnico. Lo que más les ha costado a los programadores ha sido unir la trama de las tres películas. Pero el resultado ha sido espectacular.

D.D.F.

AMIGA

AMIGA

AUTÉNTICA SENSACIÓN DE VOLAR

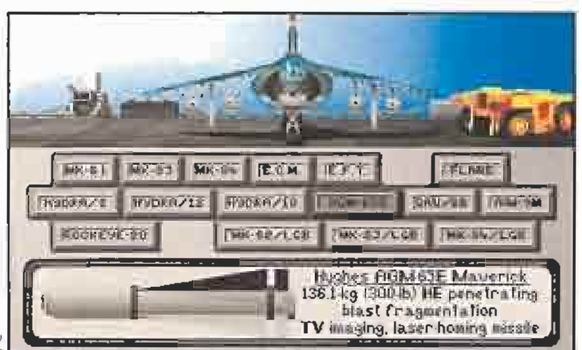
HARRIER ASSAULT

■ DOMARK
■ En preparación: **PC, AMIGA, ATARI ST**

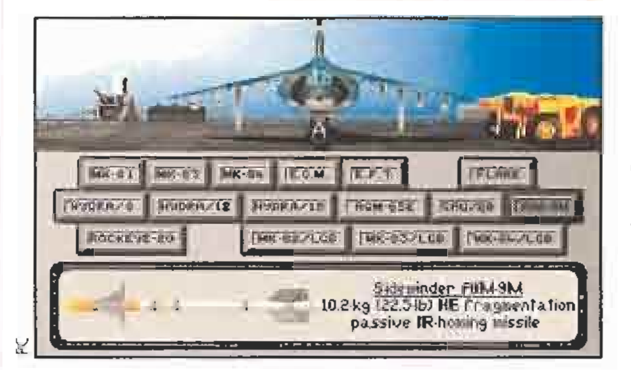
Domark ha puesto en las expertas manos de Simis el desarrollo de este nuevo simulador de vuelo, que tiene como antecedente al «Super Mig 29/Fulcrum», también diseñado por los mismos programadores. En «Harrier Assault» se ponen de manifiesto los resultados de una intensa labor de investigación, tanto en la auténtica sensación de encontrarse a bordo de un Harrier como en los múltiples detalles de que consta la aeronave. Asimismo, las acciones de vuelo han sido sensiblemente mejoradas y existe la posibilidad de asumir el papel de piloto o comandante de la nave.



Alan Tomkins se ha encargado del diseño de todos los gráficos de «Harrier Assault».



PC



PC

El argumento preliminar del juego consiste en que una fuerza maligna ha emprendido un ataque contra una pacífica isla, que está basada en un lugar real, y en consecuencia ha sido llamada en su ayuda una escuadra de intervención rápida. La acción se desarrolla en un solo escenario y con un solo objetivo. El juego requiere tanta capacidad estratégica como destreza en el vuelo. Para perfeccionar esta última, se pueden realizar ejercicios de entrenamiento antes de comenzar la partida. El nivel técnico del programa es muy alto. Así, la cabina es una réplica exacta de la de un auténtico Harrier, con perspectivas en un ángulo de 45 grados desde el interior de la misma. Existe incluso la posibilidad de contemplar el aparato desde el exterior o desde una torre de control. Por otra parte, las sombras están muy bien conseguidas, así como el acercamiento de la imagen, de modo que nunca aparecen los objetos repentinamente, sino que van tomando forma gradualmente. En un PC 486 y con el «Harrier Assault» se pueden alcanzar velocidades asombrosas. Por desgracia la versión PC sólo podrá disfrutarse a pleno rendimiento si se dispone de un 386 o superior. También estará disponible para Amiga y para Atari.

D.D.F.

CÉSAR, NAPOLEÓN Y CIA

THE PERFECT GENERAL

■ UBI
■ En preparación: **AMIGA**



PC

Si alguna vez habéis envidiado a los grandes generales que desarrollaban toda su inteligencia militar sobre los campos de batalla, con «The perfect general» se acabaron los complejos. Lo que nos propone este entretenimiento de UBI Soft es resolver lo mejor posible la guerra que aparece en la pantalla de nuestro PC. Una enorme extensión de terreno repleta de nuestro tanques, cañones, y demás artillería, enfrentados a los de nuestros enemigos es el escenario de operaciones.

La principal idea que siguieron los programadores de este «The Perfect General» es realmente utópica. Pensaron que la mejor manera de librar batallas era por medio del ordenador, sin muertos. Y han dado en el clavo.

D.D.F.

PÁNICO EN VUESTRO ORDENADOR

WAXWORKS

■ ACCOLADE
■ En preparación: **PC, AMIGA, ATARI ST**

De la mano de Horrorsoft, el equipo de programación que nos deleitó con los «Elvira I» y «Elvira II» llega un nuevo juego en la línea de los citados, con toneladas de acción, lucha y juego de rol. En «Waxworks», cuyo título, que en inglés significa estatuas de cera, ya es en sí bastante intrigante, la misteriosa trama es tan complicada y atrayente que hasta los más ingeniosos jugadores se pasarán horas y horas devanándose los sesos.

Además de los ya conocidos mensajes en pantalla y movimientos de ejecución, se nos presentan las novedades de una mayor animación, más escenas de lucha y un argumento tan macabro que seducirá al mismo tiempo a los aficionados a las aventuras, los juegos de acción y de rol. El objetivo es derrotar a las fuerzas malvadas que controlan el museo de cera y averiguar qué le ocurrió a Alex, vuestro hermano gemelo, desaparecido hace muchos años.

D.D.F.



PC



PC

VUELVE EL GUERRERO VIKINGO

HAGAR



■ **KINGSOFT**
■ En preparación: **AMIGA**

Vuelve el conocido guerrero vikingo a las pantallas del Amiga con renovados bríos y ganas de superar los ocho niveles que dan vida a este juego de lucha y plataformas. Por medio de tu joystick tendrás que superar en cada fase innumerables adversidades y realizar las misiones que Helga te encomienda al principio de cada nivel, que corresponde a una nueva isla que conquistar. Lógicamente, no basta con llegar al final de la fase. Para poder conseguir la clave que te dé paso a la siguiente tendrás que recoger los objetos necesarios. Ten en cuenta que al principio de la partida sólo dispones de una pequeña espada y un reducido arsenal, pero si quieres mejorar tu armamento es preciso conseguir el dinero suficiente para comprarlo. Para ello puedes acudir a las tabernas a jugar a las cartas o a los dados. En tu camino encontrarás continuamente enemigos con los que emplear todo ese armamento. Además, si ves que tu energía disminuye podrás recoger los paquetes de salud que están en tu recorrido. Los saltos de una plataforma a otra pueden ser tan difíciles como la lucha con tus enemigos, puesto que requieren un buen dominio del joystick.



D.D.F.

EL MURCIÉLAGO

BAT II

■ **UBI**
■ En preparación: **ST, AMIGA, PC**





La compañía francesa UBI trabaja en la versión española de «BAT II». Aunque la primera parte no fue editada en España, el argumento inédito de la nueva aventura permite que nos acerquemos a sus protagonistas sin problemas.

D.D.F.

UNA BATALLA MUY DIVERTIDA

ROOKIES

■ **VIRGIN**
■ En Preparacion: **AMIGA, PC, ATARI ST**





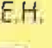
Tienen animación, son ingeniosos y están preparados para disparar. Los «Rookies» de Virgin introducen un toque muy similar al de los «Lemmings» en el mundo del ordenador.

El grupo de programación Perfect Set ha diseñado un programa compuesto de 100 niveles dando paso a un juego lleno de sorpresas. Un puñado de reclutas, que dan nombre al juego, son abandonados en un mundo de islas para prepararse en los ataques por sorpresa, la astucia y el asalto a edificios enemigos. Hay que rescatar prisioneros de guerra, inundar campos y destruir un arma de última generación. Al tiempo que las misiones se van haciendo más difíciles, la acción, los sistemas de armas disponibles y el juego se van haciendo cada vez más complejos.

Se puede manejar cada uno de los reclutas con simples toques de ratón o bien mediante el joystick o el teclado. El paisaje isométrico, por ejemplo, tiene un scroll muy suave si se mueve el cursor hacia las esquinas de la pantalla. Colocad el cursor sobre cualquier soldado y obtendréis información sobre sus características y equipo. Al mismo tiempo dispondréis de toda clase de armas de fuego desde ametralladoras o bombas hasta, incluso, morteros. El número de dichas armas aumenta simultáneamente al de islas que hay que recorrer en cada misión (hasta treinta en cada nivel). Por supuesto, habrá medios de transporte, como la barca que da un pequeño respiro a los reclutas, no olvidemos que son humanos y pueden ahogarse si se les agotan las fuerzas.

La vida no sólo consiste en trabajar y esforzarse, así Perfect Set ha instalado algunas funciones de ayuda que permiten congelar o acelerar el tiempo, o que los obstáculos sean invisibles para obtener una mejor visión de las tropas. Asimismo, las primeras misiones, otorgarán a los principiantes unas grandes posibilidades de practicar el manejo del interface. Las tareas, que son bastante sencillas, como asaltar un grupo de edificios o un convoy enemigo, irán haciéndose cada vez más complejas para satisfacer a los expertos estrategas.

Los «Rookies» os dejarán con unos sentimientos ambiguos: ¿se trata tanto de una guerra como de un juego de niños?, ¿son unos soldados de pacotilla? En septiembre ya veremos si encuentran tantos amigos en España. Aterrizarán primero en Amiga y, a continuación lo harán en PC y Atari ST.



E.H.



La simulación MULTI-DEPORTIVA más realista jamás producida.

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

FREE LIMITED EDITION WALLCHART PRODUCED IN ASSOCIATION WITH GUINNESS SPORT THE GUINNESS BOOK OF OLYMPIC RECORDS

6 SPORTS COVERING 21 EVENTS

empire SIMULATION

Programa producido en colaboración con el libro "GUINNESS" de los récords

GUINNESS SPORT

Contiene calendario con el horario de la XXV edición de los Juegos Olímpicos de Barcelona 92, en el podrás incluir todos los récords obtenidos en las distintas modalidades.

PANTALLAS 16 BITS

PROEIN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 34 32 - 361 05 26
Fax 361 26 06
28028 MADRID

empire SIMULATION

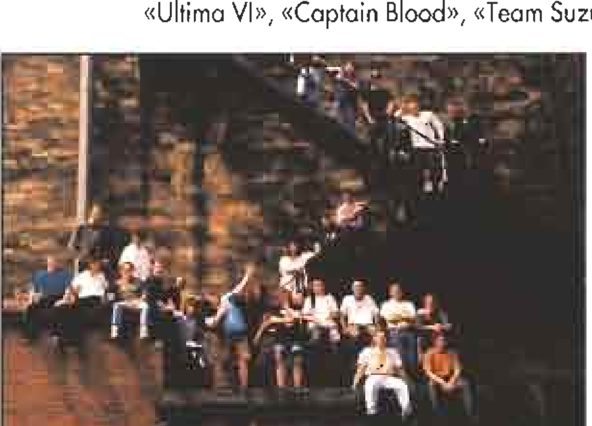
LA PIRATERIA ES DELITO

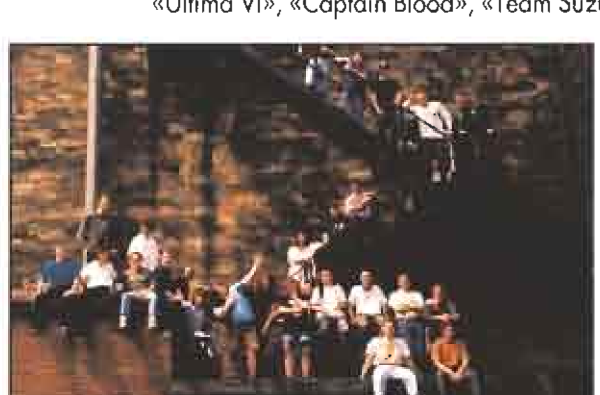


UN EQUIPO EN DESARROLLO

IMAGITEC

Puede que a muchos de vosotros el nombre de Imagitec no os resulte a simple vista demasiado familiar, pero lo cierto es que se trata de uno de los equipos de programación más populares en el panorama internacional. Hasta el presente, ostentan la autoría de creaciones tan conocidas como «Suspicious Cargo», «Viking Child», «Demonsgate» y «Humans», además de haber hecho las conversiones de algunos formatos de títulos como «Stratego», «Night Breed», «Ultima VI», «Captain Blood», «Team Suzuki» y «Airborne Ranger». De hecho, han trabajado desde que se fundó la compañía para los más importantes editores británicos de software.





Roger Hooley, el principal responsable de Imagitec, nos recibió en las oficinas de la compañía.

En la actualidad, la mayor parte de sus programas, –la compañía suele desarrollar simultáneamente las versiones para todos los ordenadores y para los diferentes modelos de consolas–, tienen como destinatarios a Mirage, en Europa, y a Gametek en Estados Unidos.

Con objeto de mostraros cuáles son los programas en los que están trabajando en este momento, nuestro corresponsal en Inglaterra, Derek Dela Fuente, se ha trasladado hasta la sede de la compañía. Aquí tenéis en exclusiva las primeras imágenes de algunos juegos que verán la luz en breve en todo el mundo.

UN FANTÁSTICO VIAJE EN TECNICOLOR



■ IMAGITEC
■ En preparación: **AMIGA, PC**

Este juego, cuyo lanzamiento en consola y ordenador se realizará en breve simultáneamente, se inspira en el popular y clásico «Pengo». Por supuesto, «Dwagons» presenta un montón de nuevas ideas, pero siempre en torno al mismo tema central: el desplazamiento de objetos. En





la línea del clásico, el programa contiene infinidad de trucos y trampas, que hacen de él un explosivo cóctel donde se mezcla la aventura, la estrategia y el arcade.

Los protagonistas del juego son dos "dwagons", Snort y Snail, que viajan a través de un mundo de ensueño en medio de unos decorados propios de los dibujos animados. Su objetivo es recuperar el Talismán Mágico de Poder, que durante cuatro siglos protegió su querida tierra de Dwagonia, y rescatar a su hermano Snarf de la guarida volcánica del malvado Lord Flame.

El juego se compone de seis fases que os llevarán de los exuberantes tierras del Castillo de Dwagon hasta el Templo Azteca, el Palacio de Hielo y, finalmente, al cuartel general de Lord Flame, pasando por la espesa jungla y una serie de cumbres montañosas. Por supuesto, también tendréis a vuestra disposición objetos muy útiles, ¡si es que sois capaces de encontrarlos!

UNOS GEMELOS DE ARMAS TOMAR

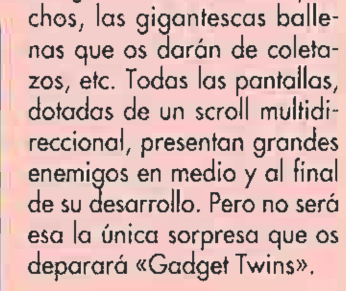
GADGET TWINS

■ IMAGITEC
■ En preparación: **AMIGA, PC, ATARI ST**

Este arcade está siendo desarrollado simultáneamente en los mencionados formatos y en una serie de consolas entre las que se incluyen Megadrive y Super Nintendo. Uno de sus aspectos más interesantes es la doble opción de dos jugadores contra la máquina o un jugador contra otro. Los protagonistas de la historia son los gemelos Bob y Bump, incluyendo también al malvado Thump.

Este último es el autor del robo de un objeto especial de la tierra del Palacio de Gadget. Los gemelos tendrán que perseguir a Thump a través de seis escenarios completamente diferentes: Aire y Agua, Ataque Aéreo, Tierra Caliente, Ataque Marino, Tierra Fría y El Laberinto. De vez en cuando, habrá que atravesar pantallas de bonificaciones. Uno de los rasgos más notables del programa es el considerable tamaño de vuestros adversarios, unido a su poder. Buena muestra de ello son los globos flotantes con pinchos, las gigantescas ballenas que os darán de coletazos, etc. Todas las pantallas, dotadas de un scroll multidireccional, presentan grandes enemigos en medio y al final de su desarrollo. Pero no será esa la única sorpresa que os deparará «Gadget Twins».





GLADIADORES DEL FUTURO

AMERICAN GLADIATORS

■ IMAGITEC
■ En preparación: **AMIGA, PC**

Este juego está basado en un popular programa norteamericano de televisión. Se puede considerar como el equivalente de una hipotética versión europea de "It's a knock out" o "Jeux sans frontiers" a la que se le hubieran añadido algunos juegos deportivos extraños pero imaginables a largo plazo. Parece una mezcla de «Smash TV» y «Speedball», con la posibilidad de jugar contra la máquina.

Lo primero que nos llama la atención es el enorme tamaño de los personajes (hombre o mujer) a disposición del jugador. Por otro lado, la variedad de deportes es muy amplia, al estilo norteamericano, aunque sus nombres no nos digan mucho de antemano: Justas, Bala de Cañón, Bola de Poder, Lucha de Gladiadores, etc. No menos diversas son las perspectivas de juego, que van desde la visión por encima de los jugadores hasta el primer plano, pasando por la contemplación a espaldas de estos. De lo que no cabe duda es de que se trata de un programa sumamente original que os hará pasar muchas horas de diversión totalmente garantizadas.



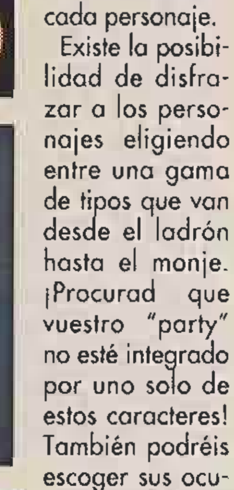
ACCIÓN Y ROLE-PLAYING

DARKLANDS

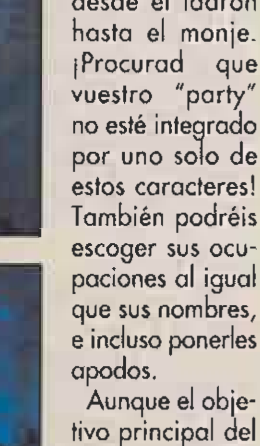
■ **MICROPROSE**
■ En preparación: **PC**

Tenemos ante nosotros un nuevo juego que reúne los mejores alicientes de los juegos de rol y de los clásicos arcades de lucha para dar como resultado un programa de infinitas posibilidades. Al igual que sus congéneres «Shadowland» y «Shadow World», cuyos nombres pueden inducir a confusión, podríamos definirse genéricamente como un programa de role-playing en tres dimensiones.

Al iniciar el juego os encontráis en la Alemania medieval, en el año 1.450. Todos los mapas y las armas corresponden rigurosamente a tal época, con lo que la ambientación es excelente, a pesar de la mezcla de fantasía y realismo que preside la trama. Antes de entrar en acción deberéis seleccionar y equipar a vuestro grupo de aventureros, de modo que en él se logre el mayor equilibrio entre las cualidades de cada personaje.



Existe la posibilidad de disfrazar a los personajes eligiendo entre una gama de tipos que van desde el ladrón hasta el monje. ¡Procurad que vuestro "party" no esté integrado por uno solo de estos caracteres! También podréis escoger sus ocupaciones al igual que sus nombres, e incluso ponerles apodos.



Aunque el objetivo principal del juego es eliminar a las brujas que tanto abundaban en aquella época, tendréis que realizar muchas otras tareas. Una de las más importantes será la lucha contra los diferentes enemigos de cada zona . En estas fases de combate podréis fijar los parámetros del mismo y dejar que la máquina lo resuelva, o bien participar en la pelea con cuatro o cinco personajes, según lo prefiráis en cada momento. Tened en cuenta que siempre será más difícil, aunque no imposible, llegar al final con un solo jugador.

Por otra parte, según vayáis avanzando iréis adquiriendo más experiencia y habilidad o, por el contrario, empeoraréis progresivamente, de acuerdo con el resultado de vuestras acciones anteriores. En cuanto a la técnica de juego, os diremos que el movimiento se realiza por medio de un mapa y el icono en el que figura un solo jugador, el cual os llevará al lugar deseado. El mapa de Alemania abarca solamente el uno por ciento de toda el área de juego, lo que os puede dar una idea de las enormes posibilidades del programa. La presentación del juego es muy intuitiva y le cogeréis enseguida el tranquillo.

D.D.F.

UNA ESPADA ORIENTAL

FIRST SAMURAI

■ **UBI**
■ En preparación: **PC**

Para todos los que nos leéis cada mes, no os resultará desconocido este programa de UBI Soft, «First Samurai». El joven experto en artes marciales, que va en busca de venganza por esos caminos de Dios, ya está en PC. Toda una noticia para aquellos peceros que esperábais alimentar vuestros ordenadores con un juego de estas características.

Esta nueva versión cuenta con más atractivos que en las anteriores entregas, y será un juego imprescindible en vuestra disquetera.

D.D.F.



PC

FIEL COMO UN PERRO

SLEEPWALKER

■ **OCEAN**
■ En preparación: **AMIGA, PC, ATARI ST**



PC

La originalidad, la gran animación de los gráficos y la jugabilidad de este nuevo juego de Ocean hacen previsible el éxito que pronto cosechará. El protagonista de este arcade, que incorpora elementos típicos de los juegos de plataformas, un perro, tiene como objetivo proteger a su amo, y no desdeñará la posibilidad de interacción con los objetos de su entorno.

También hay algunos elementos tomados de «Sonic» en este programa, como los incrementadores de velocidad y los columpios espinosos. En suma, se trata de un divertidísimo juego con múltiples y lujosos decorados.

D.D.F.

El hombre del sombrero ha vuelto.

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

PROXIMAMENTE EN LAS MEJORES PANTALLAS DEL PAIS

ERBE Serrano, 240 28016 Madrid Tel.: 4581658

LUCAS Arts

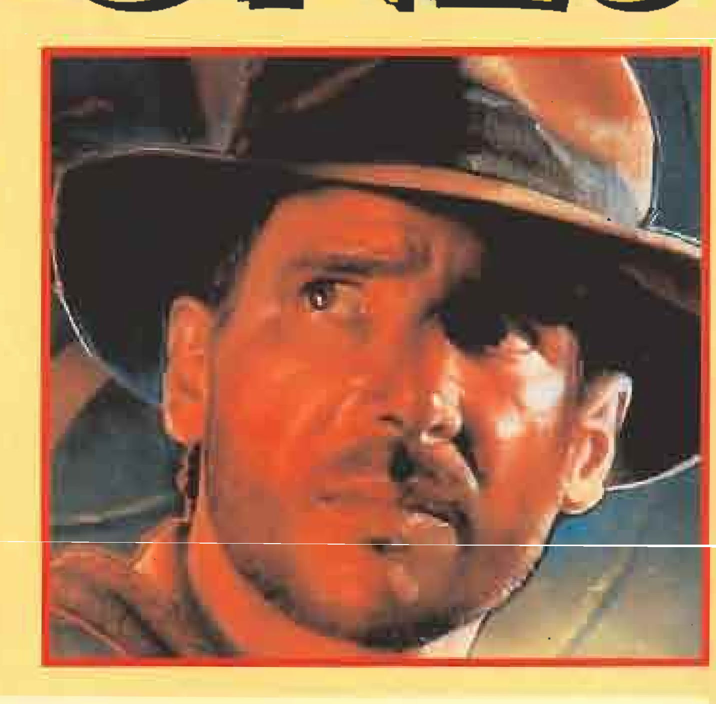
LA PIRATERIA ES DELITO

Pocos personajes cinematográficos han sabido calar tan hondo en el corazón de los espectadores como el intrépido Indiana Jones. Tal vez todos hemos visto en él la realización de esos sueños que siempre estuvieron dentro, y que nunca salieron a flote por culpa de las imposiciones a que nos somete la vida actual. ¿A quién no le hubiera gustado encontrar tesoros tan preciados como el Arca de la Alianza o el Santo Grial? ¿Quién no se ha imaginado escapando de situaciones tan increíbles como las que a Indy se le presentan?

INDIANA JONES

PREVIEW

AND THE FATE OF ATLANTIS



- LUCASARTS
- En preparación: **PC**



a última aventura en el celuloide de nuestro héroe «La última Cruzada», tuvo el oportuno reflejo informático en una exitosa aventura gráfica de igual nombre, que seguro que todos disfrutasteis a tope. Resultaba fantástico sentirte el héroe que admiras, teniendo en tus manos la capacidad de decidir qué hacer en cada momento. Sin embargo, razones de marketing difíciles de entender a veces, aconsejaron a la productora cinematográfica no seguir exprimiendo la gallina de los huevos de oro. Parecía que las aventuras de Indy habían llegado a su fin.

Por suerte, las pantallas no se reducen a las del celuloide proyectado, y en esta ocasión, los términos se han invertido. Hasta ahora, a cada película con éxito de taquilla seguía una versión informática. Sin embargo, es tal el carisma del Dr.Jones, que cuando aún no está confirmado si algún día se producirá la cuarta parte de la saga para el cine, nos llega, de la mano de LucasArts, una alucinante aventura donde todas las peripecias anteriores se ven superadas por nuevos e increíbles retos.

EL ARGUMENTO

«Indiana Jones and the Fate of Atlantis» toma como base de su argumento uno de los mitos más arraigados en nuestra civilización. El continente perdido del que se cuentan tantas maravillas y sobre cuya situación real se han hecho tantas conjeturas.

Hasta nuestros días, y a través de algunas excavaciones, han llegado muestras de los prodigios controlados por los atlantes. Lo más increíble ha sido el descubrimiento de un extraño metal denominado Orichalcum, cuyas propiedades lo hacen más que atractivo. Su poder energético sería comparable al del Uranio de nuestros días, con la ventaja de que no tiene ninguno de los inconvenientes de la energía nuclear.

Naturalmente, algo tan poderoso no podía escapar a la

EN BUSCA DEL CONTINENTE PERDIDO



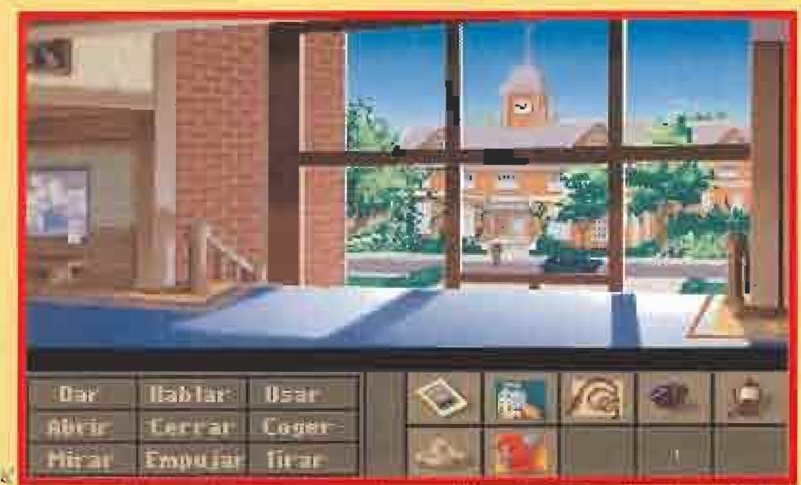


UN EDIFICIO DIFERENTE

Todos sabéis ya a estas alturas que el Doctor Jones, Indiana para los amigos, en los ratos libres que le quedan entre aventura y aventura, trabaja como profesor en el Barnett College, una institución modélica entre cuyos muros se guardan los resultados de las investigaciones del valiente arqueólogo.

En la primera aventura gráfica de Indy, el edificio era muy diferente al que han diseñado sus creadores para el nuevo desafío del profesor. Su despacho ha cambiado también, y ahora es bastante más grande. Suponemos que nuestro héroe estará bastante contento con el cambio. Nosotros para que quede constancia os mostramos el antes y el después de la remodelación arquitectónica tanto del edificio como del singular "garito" de Indiana.





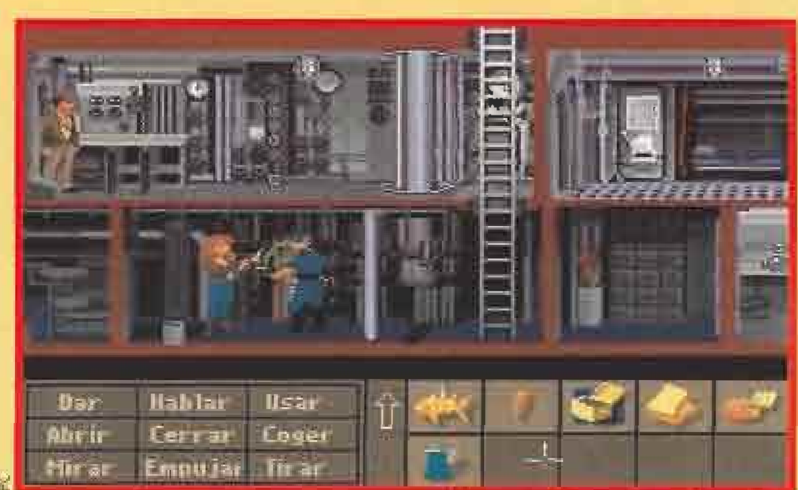
Nuestra misión comienza, una vez más, en el Barnett College, la universidad en donde el profesor Jones da clases y que dirige su amigo Marcus.



La cara de un dios de la Atlántida parece vigilarnos. Tendremos que ingeniarnoslas para hacerle revelar sus secretos, que además, os adelantamos, son muchos.



No todos los exploradores que entran en los laberintos de la antigua isla de Creta salen con bien de ellos. Al menos Indy y Sofía cuentan con nuestra ayuda.



Sofía es una famosa vidente que esta vez está intentando hacerle uno de sus trucos a un soldado nazi. Indiana, mientras tanto, espera el resultado del embrujo.

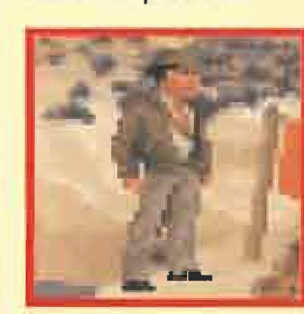
UN NUEVO INDIANA

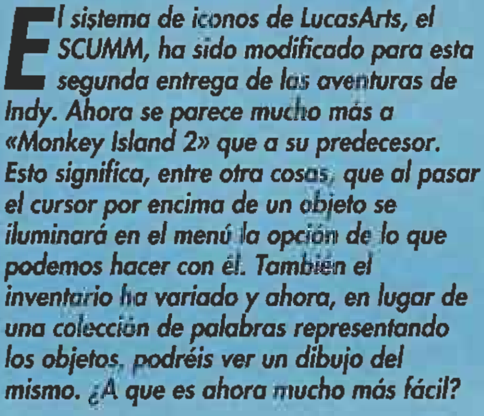


¡Hay que ver cómo pasan los años! El Doctor Jones ha cambiado algo su aspecto en este largo período entre su última cruzada y esta aventura en la Atlántida.

La razón de esta metamorfosis no sólo se debe a las diferencias gráficas, inevitables, entre un programa y el otro, sino a que el nuevo Indiana da la impresión de parecerse mucho más que su antecesor al archiconocido actor americano Harrison Ford.

Incluso durante el juego, nuestro personaje parece tener los mismos gestos que han convertido al popular intérprete americano en el nuevo prototipo de héroe aventurero. Puede que LucasArts haya pagado una cierta cantidad de dinero por la utilización de su imagen, puesto que los hecho son muy evidentes. Puede que sólo se trate de una coincidencia... Lo cierto es que cuando carguéis «Indiana Jones and the Fate of Atlantis» en vuestros ordenadores y veáis a su protagonista actuar, observaréis lo que os hemos comentado. Seguro que más de uno descubre el misterio, tan bien guardado, de este asombroso parecido.



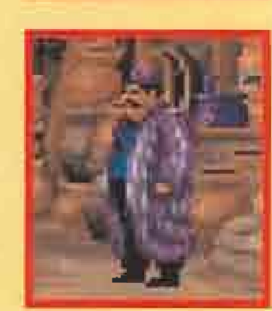


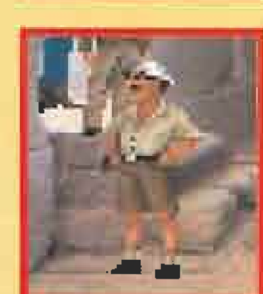
EL SCUMM SE HA HECHO MAYOR

El sistema de iconos de LucasArts, el SCUMM, ha sido modificado para esta segunda entrega de las aventuras de Indy. Ahora se parece mucho más a «Monkey Island 2» que a su predecesor. Esto significa, entre otra cosas, que al pasar el cursor por encima de un objeto se iluminará en el menú la opción de lo que podemos hacer con él. También el inventario ha variado y ahora, en lugar de una colección de palabras representando los objetos, podréis ver un dibujo del mismo. ¿A que es ahora mucho más fácil?

LA CHICA

En esta aventura Indy es un hombre enamorado. El encuentro casual con una antigua colega que, todo hay que decirlo, le jugó en tiempos una mala pasada, ha reverdecido un amor de colegial que Jones no había conseguido olvidar del todo. Lo que ocurre es que ella no parece estar muy por la labor aunque al final..., no os lo vamos a contar, vamos a dejar que lo descubráis vosotros mismos jugando esta aventura imprescindible.









«Indy IV» se desarrolla en el continente perdido, en la misteriosa Atlántida.



INDIANA JONES

PREVIEW

AND THE FATE OF ATLANTIS



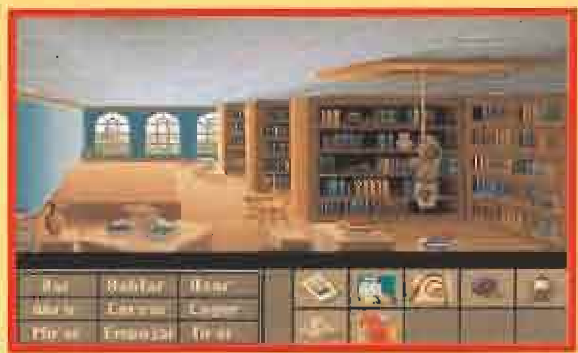
Solamente un portalón de piedra nos separa de la Atlántida. Nuestra aventura está llegando a su fin.



"Una piedra lunar para que gobierne al Sol poniente sobre el mar oriental" Todo encaja según la leyenda.



Todas las pantallas de «Indiana Jones and the Fate of Atlantis» son auténticas obras de arte informatizado.



¿Dónde estarán los Diálogos Perdidos de Platón? En cada partida pueden estar ocultos en lugares diferentes.

atención de los que siempre maquinan en la sombra. El ejército del tercer Reich pretende localizar el continente perdido y lograr el control de sus secretos para utilizarlos en la fabricación de armas. Su deseo es conseguir un armamento poderoso capaz de doblegar a todas las naciones bajo el yugo nazi. Igualmente, la avanzada técnica atlante puede garantizar la transformación de los elegidos en superhombres cercanos a los dioses.

Como puedes imaginar, el trabajo de Indy no será nada fácil, y para llegar al final, habrá que resolver montones de complicados puzzles cuya resolución no llevará largas horas de entretenimiento.

CONTROLES

El sistema de control de nuestro personaje es el mismo que el utilizado en las aventuras anteriores, pero el interface ha sufrido algunos mejoras. Unos verbos predefinidos nos permitirán efectuar las acciones con sólo pulsar en ellos y luego en el objeto deseado. En cada pantalla, nos será fácil comprobar que objetos tienen alguna utilidad y cuales no, simplemente paseando el cursor por ella.

Como novedad importante, en un determinado momento del juego, tendremos la posibilidad de elegir entre tres caminos diferentes: El camino del Equipo, donde nos moveremos por la aventura en compañía de una bella joven que nos ayudará en los momentos más difíciles. El camino de la Inteligencia, donde afrontaremos a solas cada desafío estrujando nuestra mente, y por último, el camino de la Acción, donde la manera de ir superando cada obstáculo, será casi siempre a puño limpio.

Elegir diferentes caminos no sólo exigirá soluciones distintas a cada enigma, sino que incluso podremos visitar nuevos lugares. Sin duda, ello enriquece enormemente el programa, y prolonga el disfrute que de entrada nos garantiza una aventura de este calibre. Algo que sólo podía hacer el equipo de LucasArts.

D.G.M.

LAS DIFERENTES FORMAS DE JUGAR LA AVENTURA



«Indiana Jones and the Fate of Atlantis» es una aventura que no es igual cada vez que se juega: cambian las localizaciones de los objetos, varía la forma de tratar a los personajes... La idea es que podamos volver una y otra vez sobre el programa, y la historia siempre sea diferente. También es posible jugar de varias formas distintas. Nos explicamos. Hay un momento en que Sophia, la hermosa acompañante de Indy, nos ofrece su colaboración para encontrar el Continente Perdido. La bella joven nos preguntará si queremos que nos acompañe a no. Dependiendo de nuestra respuesta, la aventura se desarrollará con escenas arcade o sin ellas.
Asimismo, algunas pantallas también variarán en su contenido, las situaciones serán diferentes, faltarán personajes, las tiendas estarán cerradas...Toda una maravilla en la programación de cada escena.

Pocos personajes del mundo del cine han calado tan hondo en el corazón de los espectadores como el intrépido aventurero Indiana Jones.





CON ESTA SUSCRIPCIÓN TE VAMOS A DAR LA "LATA"



Una práctica y estupenda lata donde podrás guardar tu dinero, tus llaves, todos tus secretos. Te será muy útil cuando vayas de excursión, a la playa, etc. Su apariencia de lata de refresco te permite dejarla en cualquier sitio, incluso en el frigorífico.

PORQUE EL MEJOR SITIO PARA OCULTAR ALGO... ES DEJARLO A LA VISTA

... al hacer tu suscripción a MICROMANIA por un año (12 números) por sólo 2.700 Pts., recibirás totalmente GRATIS una práctica y divertida lata... con truco.

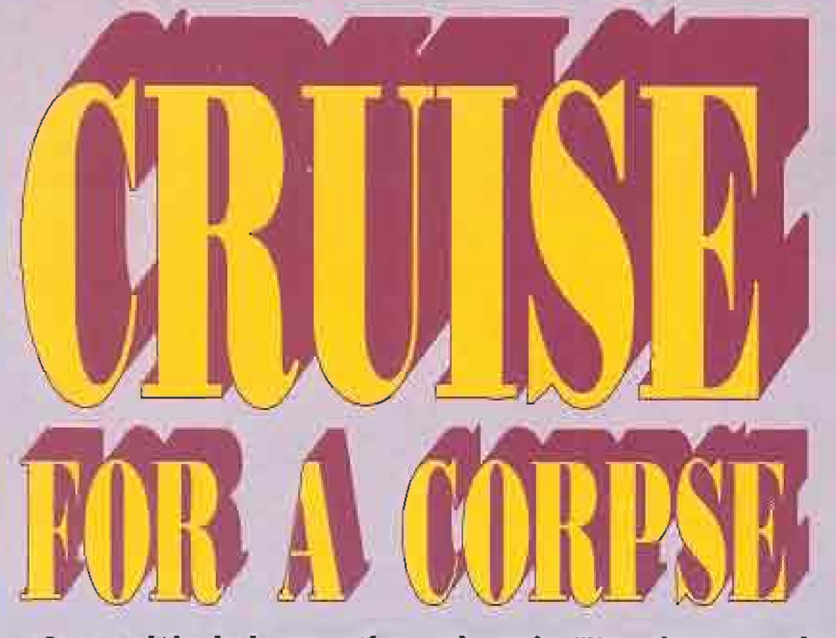
Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente GRATIS.

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h al (91) 654 84 19/654 72 18 o bien por fax enviando el cupón cumplimentado al (91) 654 58 72.

Para mayor comodidad podrás hacer el pago con VISA

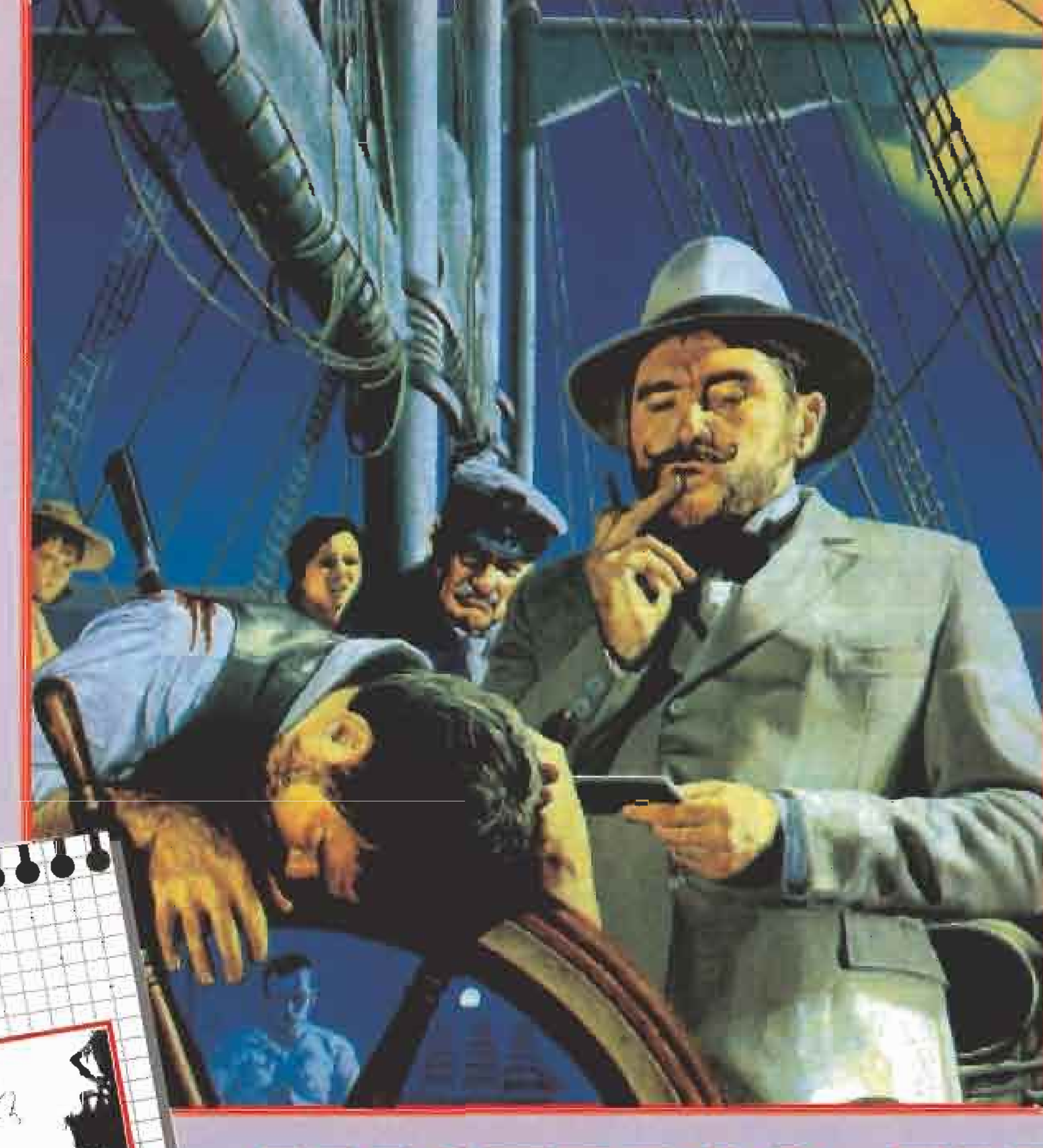






CRUISE FOR A CORPSE

¿Os acordáis de la soporífera tele-serie "Vacaciones en el mar"? Pues no os preocupéis, que el programa que aquí os presentamos no tiene absolutamente nada que ver con la misma. La cosa también va de cruceros, pero alguien ha cometido un asesinato apuñalando al anfitrión, y tenemos que descubrir al culpable.



LOS BOCETOS



Los "storyboards" son fundamentales a la hora de diseñar un juego. Gracias a estos dibujos, se puede "ver" la acción antes de ser programada.

MISTERIO EN ALTA MAR

DELPHINE SOFTWARE
En preparación: **PC, AMIGA**

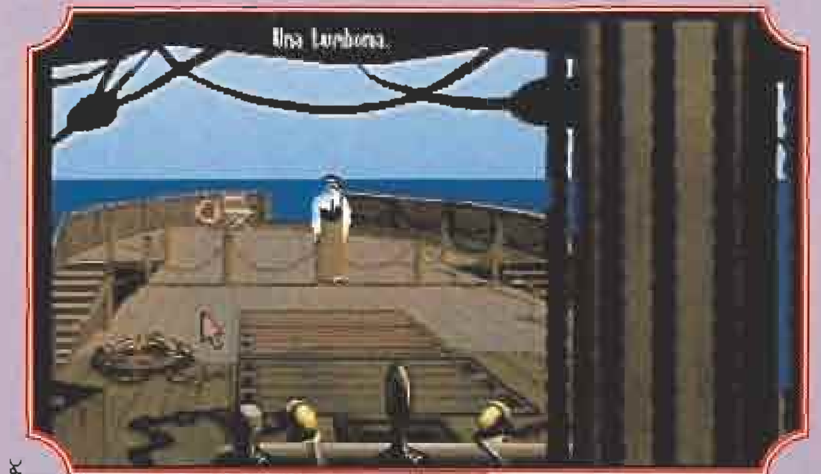
Mencionar a Delphine Software, es ya sinónimo de calidad. Los adeptos a las aventuras gráficas recordarán con seguridad dos productos tan bien realizados como fueron «Future Wars», en un principio y «Operation Stealth» más tarde. Para ambos programas fue diseñado un nuevo interface –el sistema que permite la comunicación entre el jugador y el programa– llamado "Cinematique", cuya característica más destacable era la posibilidad de crear unos gráficos y una animación sorprendentes, que intentaban acercar lo que veíamos en nuestras pantallas, a una auténtica película de acción.

La saga continúa ahora con el nuevo programa que tenemos hoy en nuestras manos: «Cruise For A Corpse». En él, se incorpora el nuevo interface "Cinematique System Evolution II", donde las tres dimensiones cobran un especial relieve. Los gráficos de gran tamaño se alejan hacia dentro de la pantalla o vienen hacia nosotros, pareciendo que terminarán por salirse del monitor.

Se han combinado pantallas en 16 colores y baja resolución, que son aquellas en las que nuestro personaje se mueve por toda la nave y sus correspondientes camarotes, habitaciones, etc, con otras en alta y con 256 colores. En estas últimas es donde tienen lugar los interrogatorios con los personajes que intervienen en el crucero, o donde efectuamos acciones de especial relevancia en la trama. La buena animación, tanto en baja como en alta resolución, y el sonido incorporado para las tarjetas más usuales, terminan dar el ambiente perfecto a esta película de intriga y suspense.



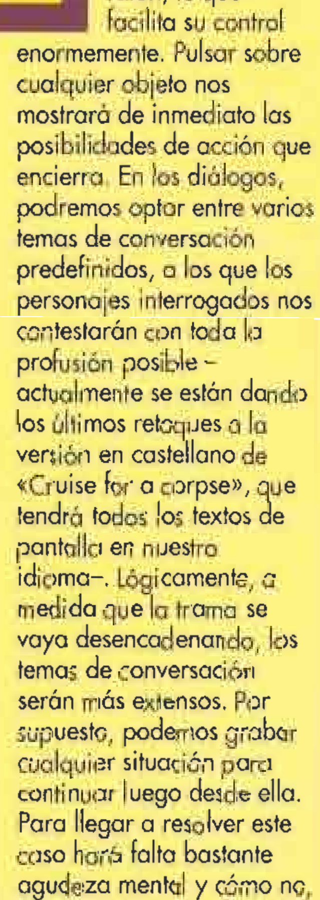
Para descubrir al asesino deberemos recoger todas las pistas que podamos dentro de los camarotes de los pasajeros del barco. Todos ellos son sospechosos.



En el juego habrá zonas a las que no podremos acceder a menos que antes hayamos realizado una determinada acción o recogido algún objeto en especial.

EL SISTEMA DE CONTROL





El programa se maneja en su totalidad con el ratón, lo que facilita su control enormemente. Pulsar sobre cualquier objeto nos mostrará de inmediato las posibilidades de acción que encierra. En los diálogos, podremos optar entre varios temas de conversación predefinidos, a los que los personajes interrogados nos contestarán con toda la profusión posible –actualmente se están dando los últimos retoques a la versión en castellano de «Cruise for a corpse», que tendrá todos los textos de pantalla en nuestro idioma–. Lógicamente, a medida que la trama se vaya desencadenando, los temas de conversación serán más extensos. Por supuesto, podemos grabar cualquier situación para continuar luego desde ella. Para llegar a resolver este caso hará falta bastante agudeza mental y cómo no, buenas dotes detectivescas.



Todos los objetos del inventario pueden examinarse con detalle. Quizás descubramos en alguno de ellos la marca que nos dé la clave para identificar al culpable.



La historia transcurre en el barco de un millonario amigo del protagonista que acaba de ser asesinado. Un crucero de placer se convierte en una pesadilla.



El tamaño de los personajes no enlentece en nada el desarrollo del juego. Parece que estemos asistiendo a la representación de una novela de Agatha Christie.



No es de buena educación señalar con el dedo, y si además vas a acusar a alguien sin pruebas... pues, quizás deberías cambiar de profesión.

SOBRE EL ARGUMENTO

El agente especial John de los primeros programas, ha sido sustituido aquí por un personaje un poco más real. Asumimos el papel del inspector Raoul Dusentier, famoso por su habilidad en la investigación de casos de especial dificultad.

Todo comienza en una tarde apacible en nuestra residencia de París. Nuestra tranquilidad se ve turbada por la llegada del cartero con un telegrama. En él, nuestro viejo amigo Niklos Karaboudjan, un poderoso financiero, nos invita a un maravilloso crucero a borde de su barco. Todo apunta a que por fin vamos a disfrutar de las vacaciones con que siempre habíamos soñado, alejados del trabajo y las preocupaciones. Sin embargo, sucede lo inesperado. Héctor, el fiel mayordomo de nuestro anfitrión entra en nuestro camarote a toda prisa, para contarnos atropelladamente que alguien ha asesinado al señor Karaboudjan. Casi sin dar crédito a lo que oímos, corremos hacia la oficina de Niklos, donde ha tenido lugar el hecho, y nos encontramos con el cuerpo de nuestro amigo tumbado en el suelo y con un puñal clavado en el pecho. Cuando intentamos acercarnos para investigar el cadáver, alguien a nuestra espalda nos golpea, con un objeto contundente, fuertemente en la cabeza. Antes de perder el sentido solo oímos dos palabras: Crucero..., y cadáver...

Al recobrar el conocimiento, el agresor ha desaparecido, y nos vemos de lleno metidos en un nuevo caso.

En el barco viajan con nosotros varios invitados, de muy variada procedencia. Son los siguientes:

–La esposa y la hija del difunto, Rebeca y Daphne.

–El Padre Fabiani, un religioso de dudosa reputación, muy aficionado al juego.

–El capitán de la nave, Simon Vanmuller.

–Suzanne Plum, amiga de Daphne.

–Julio Esperanza, joven español de familia adinerada que pretende a Daphne.

–Tom y Rose Logan. El es el abogado de Niklos.

–Hector, el fiel mayordomo del señor Karaboudjan.

Entre ellos está el culpable, y nosotros tendremos que encargarnos, –haciendo gala de nuestra habilidad y de la experiencia adquirida a lo largo de nuestros muchos años de profesión– de desenmascararlo. Gracias a nuestras pesquisas por las tres plantas en las que se divide el barco sin duda será descubierto. Por lo tanto, suerte, valor y al toro, aunque este dicho patrio no pegue mucho con esta trama tan británica.

D.G.M.

EL PROTAGONISTA



En esta ocasión ya no adoptaremos el papel del agente especial John, como lo hacíamos en los primeros programas. Ahora damos vida a un personaje más real. Se trata del inspector Raoul Dusentier, investigador que se ha ganado una buena reputación resolviendo casos muy complicados.

Nuestra misión, emulando a los grandes detectives de todos los tiempos, será descubrir a un asesino entre varios sospechosos.

Si te falta algún número... ¡¡¡vas a echarlo de menos!!!

Febrero 91



Nº 33 PVP: 225 Ptas.
- Desafío Total
- Dragon's Lair II
- Strider II
- Mapa de Night Shift



Nº 34 PVP: 225 Ptas.
- Golden Axe
- Voodoo Nightmare
- Mapa de Rick Dangerous 2

Nº 35 PVP: 225 Ptas.
- Isla de los Monos
- Wrath of the Demon
- Mapa de Chip's Challenge



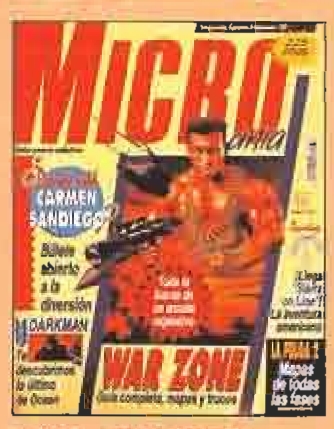
Nº 36 PVP: 225 Ptas.
- Turrican II
- Prince of Persia
- Mapa de Navy Seals



Nº 37 Extra PVP: 350 Ptas.
- Toki
- Los Lemmings
- Mapa de Chuck Rock



Nº 38 PVP: 225 Ptas.
- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs



Nº 39 PVP: 225 Ptas.
- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?
- Mapa de La Pulga 2

Nº 40 PVP: 225 Ptas.
- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



Nº 41 PVP: 225 Ptas.
- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



Nº 42- Extra PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers



Nº 43- Extra PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk



Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson

Febrero 92



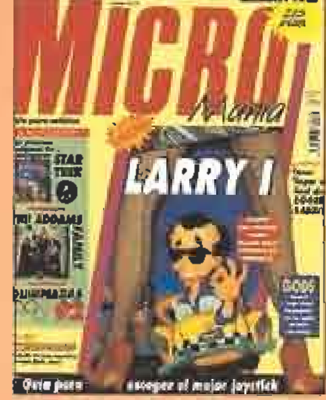
Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings !
- Mapa de El Inmortal



Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox





Nº 48 PVP: 225 Ptas.
- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family

Nº 49-Extra PVP: 350 Ptas.
- Dark Seed
- Suplemento Nuevas Tecnologías
- ECTS 92

Enero 91



Nº 50 PVP: 225 Ptas.
- Juegos Olímpicos
- Star Trek
- Larry 5
- Juegos en CD Rom

Una colección que vale más de lo que cuesta

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números :
1.Época: 1,2,4,5,6,7,11,12,19 y 33. **2.Época:** 1,2 y 8.



Un rol muy genuino

SPACE CRUSADE

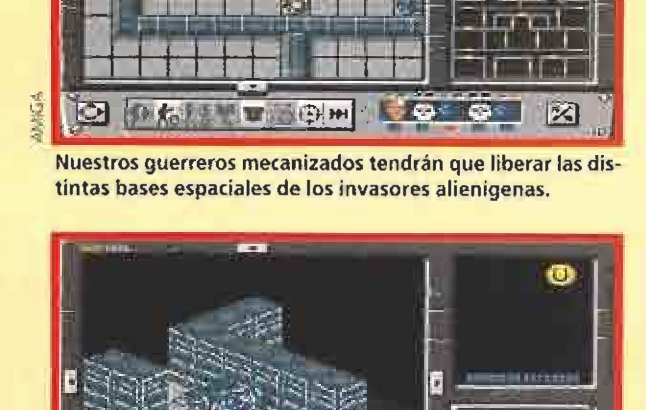


Tras las huellas de «Hero Quest», «Space Crusade» cuanto menos iguala a su extraordinario predecesor.

Nuestros guerreros mecanizados tendrán que liberar las distintas bases espaciales de los invasores alienígenas.



El juego puede verse en una perspectiva en tres dimensiones o en sólo en dos, para los amantes de los clásicos.



El sistema de puntuaciones es casi idéntico al de «Hero Quest». El ordenador simula una tirada de dados.



Hay tres grupos de ultramarines diferentes en los que cada soldado posee diferentes habilidades.



Podremos usar varios tipos de armas distintas y, además, recoger los objetos que dejen los enemigos muertos.

Supongo que todavía recordaréis el «Hero Quest» publicado hace cosa de un año por Gremlin -ojo, no confundir con el de Sierra-. Si es así, nos habéis ahorrado parte del comentario, pero no creáis que mucho. Y ahora vamos a ver por qué. Como «Hero Quest», «Space Crusade» toma su base en un juego de tablero homónimo. Sin embargo, y como su nombre da a entender, se desarrolla en el espacio en lugar de en la más habitual época de espada y brujerías, en la que, como recordaréis, transcurre el otro juego.

- **GREMLIN**
- Disponible: **ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **J.D.R.**

Pero esta vez, para gran suerte del jugador, no paran ahí las diferencias. Como antes, podrán participar varios jugadores a la vez, hasta tres, y cada uno comandará una cuadrilla de cinco marines estelares. Primera diferencia, pues: ahora cada jugador controla cinco fichas, por así decirlo. Esto tiene una consecuencia inmediata en la aparición de una destacada componente de estrategia, que a su vez repercute en que este juego sea bastante más entretenido para el jugador único. Ya sabéis que «Hero Quest» resultaba divertido en grupo, pero al hacerlo sólo los resultados no eran tan satisfactorios.

En definitiva, «Space Crusade» puede analizarse como un juego convencional de rol y estrategia (aparte de participación) en que un grupo de cinco soldados deben intentar cumplir una serie de misiones en diferentes naves espaciales.

NOTAS SOBRE EL JUEGO

El desarrollo se realiza por turnos: primero mueven los jugadores participantes, dando órdenes de movimiento y/o disparo a sus hombres, y luego lo hace el maloso, que obedece al manido nombre de Chaos. Hasta aquí, todo es como siempre.

El sistema de combate es con lanzamiento de dados y comparación de puntuaciones ataque-defensa. El turno de Chaos comienza con algún suceso, bien positivo o negativo para los aventureros, tal como la aparición aleatoria de algún monstruo o una trampa. A continuación, mueve a los bichos y les ordena atacar.

Lo bueno es que cada uno de nuestros subordinados tiene diferentes posibilidades según el arma que porte, arma que elegimos de un determinado conjunto antes de sumergirnos en la misión. Dicho conjunto depende del grupo de marines escogido. Dichos grupos pueden ser los Blood Angels (ángeles de Sangre), Imperial Fists (Puños Imperiales) o Ultramarines (mejor no traducirlo: queda algo ridículo). Adicionalmente, cada grupo contará con un par de cartas de órdenes especiales (que permitirán en algún turno realizar más movimientos o ataques) y algún equipamiento con propiedades para facilitar la misión.

Así, para el jugador solo ya al elegir el grupo debe procurar su adecuación a la misión en los factores citados. Pero volviendo al tema de las armas, las hay de diferentes tipos. Está la pistola normal y corriente que permitirá el disparo convencional al enemigo.

Luego tenemos el cañón de asalto, la pistola de plasma y el lanzamisiles, cada uno con sus peculiaridades, que harán que sean más adecuados en ciertas circunstancias. Es a la hora de combinar el uso de estas armas donde más en juego entrará la estrategia.

Pero hay todavía más novedades. Por ejemplo, ahora se nos permite atacar a las cuadrillas de los otros jugadores, con el grado de competición consiguiente. Es más, en algunas misiones se creará un clima hostil simplemente porque sólo uno de ellos puede sobrevivir (en una hay que conseguir un antídoto para cierto veneno; sólo quien lo consiga sobrevivirá).

Cada grupo está compuesto por cuatro marines y el comandante que tiene unas propiedades superiores: más armadura y más puntos de vida, principalmente. Con que sobreviva uno de ellos, la misión se dará por bien acabada. Hay muchos tipos de enemigos, con comportamientos similares a los del «Hero Quest». Hemos de mencionar a los Dreadnoughts, androides gigantes tipo Guerra de las Galaxias que son super-espectaculares.

Las órdenes se dan sobre un plano en que vemos a los hombres moverse, así como a los enemigos que hayan sido localizados (por visión directa o por el scanner, otra novedad). En los combates se pasa a una perspectiva tridimensional como la del «Hero Quest».

NUESTRA OPINIÓN

Los gráficos son impecables y claros, tanto en isométrica como cuando la visión es sobre el plano. Como ya hemos dicho, algunas de las fichas son bastante impresionantes de ver (nuestras preferidas son los propios marines y el Dreadnought). Asimismo, también están bien cuidadas las pantallas intermedias y el sistema de menús. El movimiento es casi nulo: el juego no precisa dinámica en sus gráficos.

El sonido es espectacular en la presentación, que tiene una sonora entrada. Como de costumbre, la musiquita del menú es un poco pesada. Y, finalmente, los efectos sonoros del juego están bien hechos pero no se puede decir que sean abundantes.

El juego es muy adictivo, tanto para un jugador como para varios. A ello colaboran la sencillez y relativa rapidez del desarrollo y la estrategia que hay que preparar para afrontar cada pasillo y cada estancia que se quiere atravesar. El mapeado no es muy grande y tampoco hay muchas misiones, pero las que hay son duras de pelar.

La dificultad es moderada. Se va cogiendo el truco a las armas y el avance se facilita, pero la gran cantidad de bichejos que rondan por cada misión compensan el dominio.

En cuanto a originalidad, muchos moldes no va a romper. El desarrollo y el estilo gráfico son bastante tributarios del ya citado «Hero Quest». Sin embargo, introduce algunas novedades sustanciales como la diversidad de armas en el grupo o la posibilidad de usar las órdenes especiales.

No nos olvidamos de hacer una referencia al sistema de menús que ha sido elaborado con gran cuidado. Cada icono está realizado a la perfección y el cambio a los submenús es muy rápido. Su manejo es muy sencillo, pese al gran número de opciones que posibilita.

F. H. G.





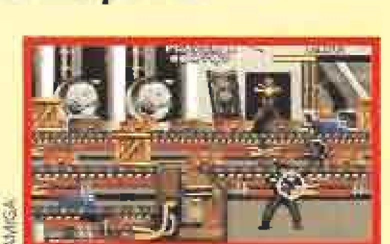
Pero..,¿otra vez?

LA JUNGLA II

Existe un antiguo dicho: "Los hay que nacen con estrella y los hay que nacen estrellados". Un viejo conocido nuestro, poseedor de un sentido del humor bastante irónico y un tanto cínico, policía para más señas, pertenece sin duda a los del segundo grupo y, por lo que parece ser, se está empezando a cansar de que estas cosas le pasen siempre a él.



Un nuevo clon de «Operation Wolf» basado en la última película de moda. Lamentable.



Lo único original en este juego es una fase para que afinemos nuestra puntería antes de la matanza.

- GRANDSLAM
- Disponible: **AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- Arcade

John McClane pensaba que después del "tute" que se dio en el Nakatomi Plaza, quitando de en medio a unos cuantos terroristas durante las navidades más agitadas de su vida, todo a partir de ese momento sería un remanso de paz o, al menos, que no tendría que volvérselas a ver con otro grupo de zumbados que le amargasen la vida. Pero ¡ay!, nuestro amigo tiene una extraña habilidad para encontrarse siempre en el momento justo en el lugar equivocado y, una vez asumido esto, la única opción que le queda es resolver la situación (y salvar el pellejo) de la forma más discreta posible; a tiro limpio.

La verdad es que el argumento de la película, y en consecuencia el del juego, se presenta bastante apetitoso. Sin embargo, Grandslam no ha sabido, no ha querido o no ha podido sacarle todo el jugo posible a un guión de estas características. Ahora la acción se desarrolla en un aeropuerto, y nuestra misión (no podía ser otra) consistirá en apartar de nuestro camino, a base de "jarabe de plomo", a todos los terroristas que han tomado el control de dicho lugar y que amenazan con hacer saltar por los aires todos los aviones, si no se atienden sus exigencias.

PARECIDOS RAZONABLES

A través de cinco niveles que tendremos que limpiar de los malos de turno, el juego posee un desarrollo en absoluto original, y ahí estriba su gran error. El programa es exactamente igual que «Operation Wolf» o «Predator 2», por poner algunos ejemplos. La única nota original que posee consiste en una fase de práctica, en la que afinar nuestra puntería antes de entrar en el juego propiamente dicho y, en la posibilidad de jugar con joystick, ratón o Light Gun, según nuestros gustos y habilidades.

O sea, en «La Jungla 2» encontraremos mucha acción y pocos momentos de descanso, pero lo que les ocurre a este tipo de juegos es que, una vez que has visto uno, ya los has visto todos.

F.D.L.

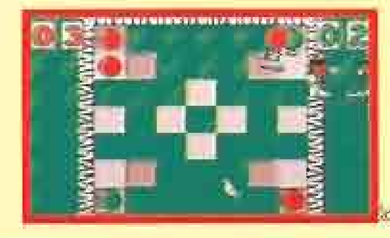
LA PUNTUACION

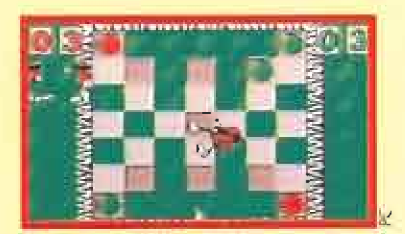
ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

"Para los muy fanáticos del «Light Gun» o de las masacres."

Una ficha con mucho ritmo

SPOT



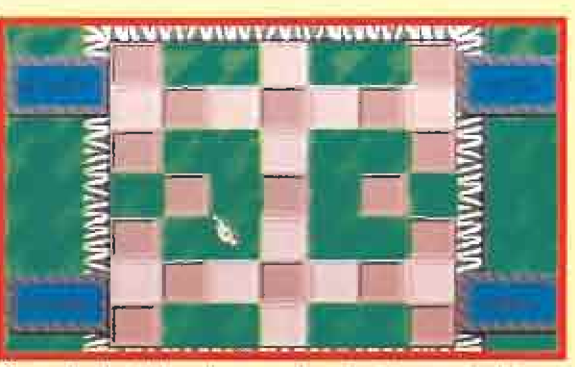




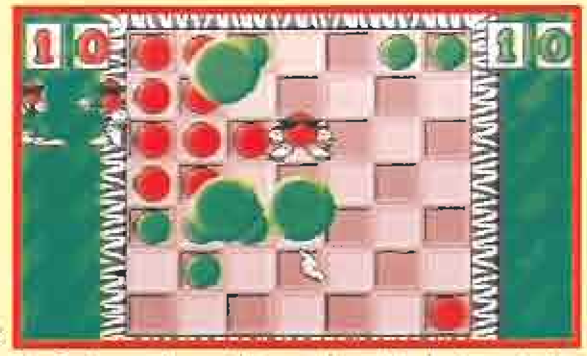
Entre las animaciones de nuestras fichas se incluye una gracia especial para cuando perdamos la partida.



«Spot», a pesar de su similitud con el «Othello», es un programa bastante imaginativo y original.



El creador de tableros hace mucho más interesante el juego y puedes desafiar a tus colegas en tu propio escenario.



En «Spot» pueden participar en la partida hasta cuatro jugadores simultáneamente.

Si conocéis un juego clásico llamado «Othello» no tendréis demasiado problema en comprender las reglas de este nuevo lanzamiento de Virgin. «Spot» es un curioso y original programa realizado de una forma muy atractiva. Si sois aficionados a romperos la cabeza delante de un tablero ahora tenéis la oportunidad de hacerlo también frente a vuestro monitor. Seguro que con «Spot» más de uno empezará a pensar de una forma más ordenada...

- VIRGIN GAMES
- Disponible: **C64, AMIGA, ATARI ST, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Juego de tablero**

Es muy fácil entender de qué va «Spot». Todo consiste en una cuadrícula de siete por siete en la que cada jugador, puede haber hasta cuatro, comienza por una esquina. La idea básica es que cuando todo el tablero esté ocupado por fichas, éstas, en su mayoría, pertenezcan a nuestro color. Para conseguirlo tendremos que ir moviéndolas de cuadrado en cuadrado de acuerdo con unas normas fijas. «Spot» permite modificar las opciones de juego a nuestro gusto. Desde el número de jugadores, que también pueden ser simulados por el ordenador si no has conseguido contrincantes humanos, a la posibilidad de tener un tiempo límite para decidir nuestro movimiento, pasando por escoger entre varios niveles de dificultad.

FICHAS VIVAS

Uno de los detalles más curiosos del programa es que sus fichas están animadas y saltan, bailan o corren, con un gran sentido del ritmo, cada vez que las desplazamos de un lugar a otro. Y tampoco se ha olvidado el elemento musical del juego porque una melodía acompañará a nuestras pequeñas amigas en todo momento.

Claro que si no sois partidarios de musiquillas ni fichitas en movimiento, "don't worry", en el menú principal existe la posibilidad de eliminar las dos opciones. «Spot» también incluye un editor para crear nuestros propios tableros.

La mayor ventaja de estos juegos es que nunca pasan de moda. «Spot» no lo hará tampoco y aunque no se vaya a convertir en un clásico, no nos engañemos, posee el suficiente atractivo y calidad como para que no esté al cabo de un par de semanas olvidado en el cajón de los recuerdos. Esta nueva producción de Virgin no está dedicada a los amantes de los juegos de acción, tampoco al de las aventuras sino a los que jugáis regularmente al «Tetris», al ajedrez, al golf y similares. No os defraudará, porque os hará pensar mucho más de lo que normalmente lo hacéis...

J.G.V.

VERSIÓN AMIGA

Las diferencias a nivel musical son quizás las más importantes ya que el resto del juego es prácticamente el mismo. Se nos hace un poco extraño que «Spot» en Amiga tarde tanto en cargar como lo hace. No penséis en un primer momento que el ordenador se ha "colgado", aunque esto se convierte en un mal menor porque todo el programa entra en memoria de una sola vez y nos evitamos posteriores accesos a disco.



¡Gooooooooool !

EUROPEAN CHAMPIONSHIP'92



¡Por fin! Después de haber pasado mucho tiempo extrañados de que a nadie se le ocurriera sacar un juego de fútbol basado en la Eurocopa del 92, Elite se ha decidido a dar el primer paso presentando este «European Championship», aunque, bueno, la pega es que ya sabemos el resultado. Pero si no estamos de acuerdo con el actual campeón siempre tenemos la posibilidad de hacer que cambie la historia. ¿No os parece?



Para participar podremos elegir entre un montón de selecciones nacionales, cada una con sus propias características.



Una opción muy interesante es la posibilidad de grabar en disco las jugadas más importantes del partido.



La versión para PC de este programa es, por una vez, claramente superior a la del Commodore Amiga.



El principal mérito de Elite es haber conseguido un juego de fútbol de lo más realista y entretenido.

- **ELITE**
- Disponible: **AMIGA, ATARI ST/E, PC**
- V. Comentada: **PC**
- **Deportivo**

A estas alturas de la vida, habrán pasado ya por nuestras manos unos dos mil trillones de simuladores de fútbol, eso sin exagerar. Sin embargo, no sabemos por qué, nunca o casi nunca, nos hemos topado con dos que sean iguales. La originalidad de este nuevo juego, aparte de estar dedicado a la Eurocopa, es que podría ser definido como el juego más completo de fútbol, visto en PC.

EL SIMULADOR MÁS COMPLETO

Podemos considerar a «European Championship 1992» como el simulador más completo, lo cual no quiere decir que sea también el mejor. Es el más completo, simplemente, porque se pueden realizar todo tipo de pases, tiros y remates, incluyendo vaselinas, chilenas y remates de cabeza, porque puedes elegir las ocho selecciones nacionales que participan en el torneo entre un total de veinticinco, porque no todos los jugadores tienen las mismas características, porque el árbitro participa activamente en el desarrollo del partido y, quizá lo mejor, porque se pueden grabar los partidos y los goles, y verlos repetidos una y otra vez, para darnos el gustazo de comprobar lo buenos que somos.

El partido se observa desde una perspectiva lateral bastante conseguida, y aunque gráficamente no sea una maravilla, es bastante correcto en este punto. El control de los jugadores es muy suave y preciso y, el aspecto que más flojea es el de la ambientación sonora.

GOLAZO DEL PC

Como anécdota, podríamos señalar que, aunque no sea muy corriente, la versión de PC es claramente superior a la de Amiga. Sí señor, por una vez nuestro compatible compite con ventaja. La versión de Amiga tiene detalles bastante buenos que no posee la aquí comentada, como una estupenda música o un disco con una bonita introducción pero, en lo que se refiere a jugabilidad y visualización en la pantalla, no hay color entre una y otra. Si además tenemos en cuenta que en la versión Amiga, los textos en castellano parecen haber sido traducidos por un alienígena mutante que odie nuestra lengua, la victoria del PC es ya, más que contundente.

NUESTRA OPINIÓN

Un juego de fútbol es lo que es y no hay que darle más vueltas. Podremos fijarnos en si es más o menos original, si te da muchas opciones o no, pero lo que al final interesa, es que se pueda jugar al fútbol de la mejor y más realista manera posible y, llegados a este punto, hay que reconocer el mérito de Elite por haberlo conseguido plenamente.

En definitiva, un juego bien realizado, bastante entretenido y, ya era hora, dedicado a una de las más importantes competiciones del año, la Eurocopa.

F.D.L.






EPIC
OCEAN *(Atari, Amiga, PC)*


PUSH-OVER
OCEAN *(Atari, Amiga, PC)*


DUNE
VIRGIN *(PC)*



SPACE CRUSADE
GREMLIN *(Atari, Amiga, PC)*


JAGUAR XJ220
CORE DESIGN *(Atari, Amiga)*


DARKSEED
CYBERDREAMS *(Amiga, PC)*


ROLLING RONNY
STARBYTE *(Atari, Amiga, PC)*


COOL CROC TWINS
ARCADE MASTERS (Atari, Amiga, PC)

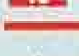

ELVIRA II
ACCOLADE *(Atari, Amiga, PC)*


THE ADDAMS FAMILY
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari, Amiga)*

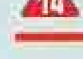

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY
INTERPLAY *(Amiga, PC)*

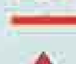

SHANGAI II
ACTIVISION *(PC)*


EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992
ELITE *(Atari, Amiga, PC)*

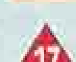


SHADOWLANDS
DOMARK *(Atari, Amiga, PC)*

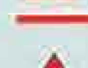

GOBLIIINS
TOMAHAWK *(Atari, Amiga, PC)*

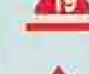

BARBARIAN II
PSYGNOSIS *(Amiga)*


LARRY V
SIERRA ON LINE *(PC)*



OLIMPIADAS 92
TOPO SOFT *(PC)*



JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION
ACCOLADE *(PC)*


MONKEY ISLAND 2
LUCASARTS *(PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



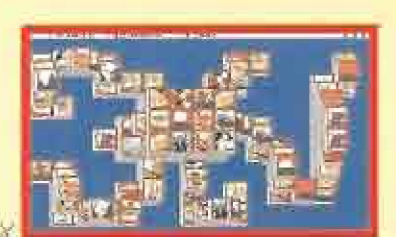
Inteligente obsesión

SHANGHAI II

Sinceramente, no sabemos qué pensar. Resulta que los chinos han inventado los mejores y más inteligentes juegos de tablero que existen -salvo el ajedrez que es de origen indio, según parece. Y sin embargo, en la actualidad no se comen ni una rosca y ni siquiera se les puede tachar de listillos...



Basado en el clásico «Mah Jong», «Shangai II» es un excelente juego para pasar las horas muertas.



Tendremos la posibilidad de elegir a nuestro gusto tanto el tablero como las fichas de cada partida.

- **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA, MCGA, EGA**
- **Juego de tablero**

Bromas a un lado, la sabiduría oriental del pueblo que asienta sus raíces en una tierra llamada China, fue, es y será enorme. Por eso, para nosotros supone un enorme placer comentar este juego en el que se pone de evidencia la sencillez y profundidad de la mente china. El entretenimiento en cuestión se llama «Shanghai II». La sencillez del mismo se basa en que lo "único" que tenemos que hacer es formar parejas con un numeroso conjunto de fichas de iconografía oriental. Pero su profundidad radica en que en un principio parece fácil avanzar quitándose fichas de en medio, aunque llega un punto en el que no tenemos más opción que arrojar la toalla. Las fichas del «Shanghai II» se presentan en nuestra pantallas ordenadas según el bestiario astrológico chino. Así, los montones contra los que tenemos que competir pueden semejar un jabalí, un dragón, una rata o una serpeinte, si es que estamos jugando en el nivel fácil; un perro, un mono, una cabra o un gallo, si se trata del nivel avanzado; pero si hablamos del nivel experto tenemos que mencionar al caballo, al buey, al conejo y al tigre. Si alguno de vosotros es capaz de resolver cualesquiera de estas últimas figuras, ¡boina!.

MODALIDADES

Este juego que nos presenta Activision se supera a sí mismo, pues nos propone las modalidades de Solitario y Desafío. En la primera el reto es personal, único e intransferible. En la segunda, el desafío es con otro contrincante. Si vemos que no hay salida posible, es decir, que no podemos unir cada oveja con su pareja, buscaremos entre los menús la opción "Encontrar un Par", gracias a la cual, nuestro PC nos dará una pista fundamental, o sea, la pareja a formar. Y mucho más. Pero nuestra recomendación es como una sentencia oriental: "Juega con lo sencillo para dominar lo complicado".

F.J.G.



¿Todo sobre ruedas?

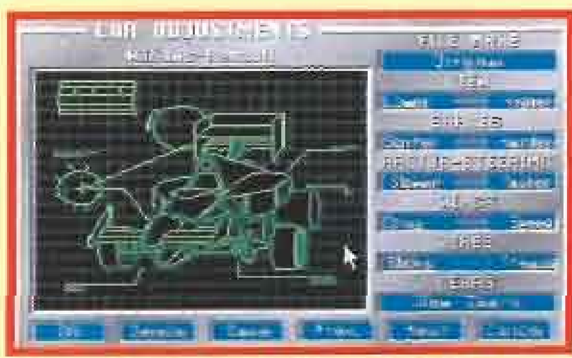
ROAD & TRACK



Accolade ha transformado las rutinas de su serie «Test Drive» y lo ha convertido en un juego de carreras.



En la pista hay detalles tan buenos como el poder ver a los mecánicos que nos hacen señas a nuestro paso.



Podremos ajustar las características técnicas de nuestro vehículo al tipo de circuito en el que vayamos a competir.



Tendremos que vigilar estrechamente al resto de los coches de la carrera para no estrellarnos contra ninguno de ellos.

¿Cuántos juegos de coches habéis probado en vuestra larguísima vida de "peceros"? ¿Cuántos os han alucinado y cuántos os han decepcionado? ¿Y cuántos de estos eran o son de la conocidísima firma Accolade? Pues bueno, aquí está la enésima entrega de un juego de carreras de coches de la compañía americana. Esta vez su nombre es «Road & Track».

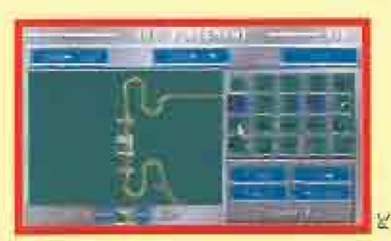
- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **MCGA, VGA**
- **Carreras de coches**

Carretera y camino" es lo poco que podríamos traducir de este título. Pero vayamos por partes, es decir, hagamos un poco de historia en lo que a juegos "sobre ruedas" de Accolade se refiere. Muchos recordaréis aquel gran «Grand Prix Circuit», con el que volábamos encima de un Fórmula 1, o el «Test Drive», cuyo vehículo se pegaba al asfalto. También, y de la misma casa, probamos el «Mario Andretti», el «Indy 500» y otros muchos más. Sinceramente, mucha cantidad pero relativamente poca calidad. ¿Cómo puede ser esto? Pues muy fácil, porque los de Accolade parece que quieren tener la exclusividad en este tipo de juegos, olvidándose en muchas ocasiones del acabado final de los mismos. «Road & Track» tiene, como sus antecesores, muchas cosas muy buenas, pero falla en lo esencial, en su jugabilidad. Nos explicamos.

Con esta aventura de Fórmula 1 competimos en el Campeonato Mundial. Es más, medimos nuestras fuerzas con las carrocerías de los Prost, los Mansell, los Senna, etc... Tenemos tres modalidades de carrera: podemos optar por el "Tour", el "Practice" o por el "Race". Con la primera, daremos una vuelta de reconocimiento por la pista que hayamos elegido; con la segunda, probaremos nuestra destreza al volante de nuestro coche, luchando contra el reloj; y con la tercera nos enfrentaremos directamente con nuestros enemigos, los mejores vehículos y pilotos del gran circo de la Fórmula 1. También contamos con elección de circuito, entre los que figuran todos los del Campeonato Mundial, incluidos los de Barcelona y Jerez. Elegir el coche, según la carrocería que más nos guste, apetezca o convenga, es posible gracias al "Car Selection".

"DE AUTOS"

Otra atractiva elección que tenemos en «Road & Track» es el "Car Adjustments", en cristiano, los ajustes personales que podemos realizar en nuestro coche. De este modo, variamos nuestra visión de la pista; la efectividad de los frenos; la orientación de los alerones; el grosor, hinchado y tipo de ruedas; la potencia de las marchas y la velocidad, etc... Con el "Driving Lessons" tenemos la oportunidad de aprender, sin vicios, a conducir a la perfección un vehículo de las características de un Fórmula 1. En "Track Selection", vemos las opciones de "Laps", "Weather" y "F 1 Cars". En la primera de ellas, elegimos el número de vueltas a dar, una, dos, cinco, diez o veinte; en la segunda, tiempo soleado, lluvioso o con niebla; y en la tercera, el número de coches contra los que vamos a competir, dos, tres, siete, diez o deciséis. Los niveles de dificultad son cinco. Novato, fácil, medio y los dificilísimos avanzado y pro. Estos últimos son casi imposibles de gobernar, hasta el punto que dudamos que los propios programadores sean capaces de conducir a esas velocidades y contra esa serie de increíbles competidores. Otro aspecto interesante del «Road & Track» es la repetición de la jugada, en otras palabras, del golpe que nos hemos dado conduciendo. Para colmo, los de Accolade se ríen de nosotros, instalando cinco cámaras alrededor del circuito; una en el lugar "de autos", otra dentro del coche, otra en la línea de salida, otra en la línea de llegada y una última la lleva un hombrecillo que nos enfoca directamente para que sintamos vergüenza de nuestro error. También, como es normal en los juegos de este tipo que tengan un mínimo de nivel, podemos construir nuestro circuito. De este



La opción más interesante del juego es el poder crear nuestros propios circuitos personalizados.



En el archivo de datos del programa hay infinidad de opciones para añadir a nuestro circuito favorito.



Una vez terminado el diseño, podremos dar una vuelta a vista de pájaro para analizarlo a fondo.

modo, suavizamos la curvas, aumentamos las rectas, etc.., todo lo más posible para no volcar nuestro coche.

PILOTOS PROFESIONALES

Hasta aquí, todo lo que nos da «Road & Track». Lo esencial, como os decíamos antes, es lo que falla. Y, ¿qué es lo que entendemos por lo esencial? Pues simple y llanamente la jugabilidad del mismo. Lo que engloba su manejo, su conducción, es decir, su todo. Nuestro fórmula, por muchas variaciones de estructura, pista, tiempo, competidores, vueltas, dificultad, etc, que le hagamos, es ingobernable.

No está bien, por no decir que está fatal, comparar un juego con otro. Y máxime cuando son de distintas compañías. Pero el cuerpo nos pide escribir que después de haber probado el «4 D Sports Driving» de Mindscape, todo lo demás está de más. Accolade podría llegar a esos niveles si pusiera un poco de picardía en sus programaciones, porque intención, en lo que a cantidad se refiere, pone mucha. Tal vez demasiado.

F.J.G.



Los gemelos del sur

COOL CROC TWINS

En un país suramericano vivían dos caimanes gemelos enamorados de la misma "caimana". Esta no sabía por cuál de ellos decidirse y la única solución que encontró fue marcharse del país. "Que me encuentre quien me quiera", pensó. Gracias a su brillante idea nuestros dos colegas están recorriendo medio mundo arriba y abajo para conseguir conquistar a la chica. Punk y Funk tienen un duro trabajo por delante.., y, por supuesto, vosotros tendréis que ayudarles.

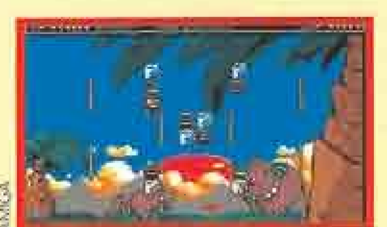
- ARCADE MASTERS
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- Arcade

El rotundo éxito logrado últimamente por juegos de los de toda la vida, como «Bubble Bobble» o su continuación «Parasol Stars», hacía inevitable pensar que alguien muy pronto iba a seguir el filón del arcade a dos bandas, en el que es preciso actuar rápido y pensar poco. Arcade Masters, con este «Cool Croc Twins», es una prueba evidente de ello. Pantalla a pantalla Punk y Funk, al igual que Bub y Bob, tendrán que evitar a sus enemigos y recoger determinados objetos para obtener la llave del nivel siguiente. En el clásico arcade eran dos pequeños dragones, ahora son una pareja de cocodrilos. Por suerte, «Cool Croc Twins» no sólo tiene similitudes con el clásico, también hay algunas importantes diferencias. Pasemos a verlas.

AL DERECHO Y AL REVÉS

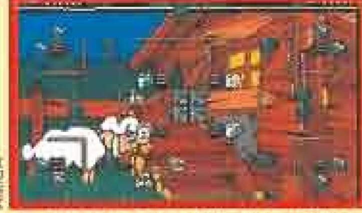
Nuestra misión en este juego es encender una serie de bombillas colocadas en el centro de cada pantalla. Para conectarlas lo único que tenemos que hacer es arrearles un buen cabezazo. En medio de la imagen hay plataformas que nos permiten desplazarnos de una a otra hasta alcanzar las luces. Los enemigos surgen continuamente de la parte inferior del monitor y recorren incansablemente la pantalla dispuestos a alcanzarnos a la menor oportunidad.





Hasta aquí todo está más o menos claro. Pero ahora viene lo mejor: tanto Funk como Punk pueden andar boca abajo, engancharse a los lados de las plataformas y andar hacia atrás como los cangrejos. Y por supuesto sus enemigos también.

Esta innovación complica enormemente el juego, pero no tanto como para hacerle perder adicción. Lo que ocurrirá es que pasará mucho tiempo hasta que consigas dominar a la perfección esta curiosa forma de moverse de los dos caimanes. Cuando lo hayas conseguido, a nosotros nos costó nuestros buenos esfuerzos, disfrutarás a tope con un gran programa.

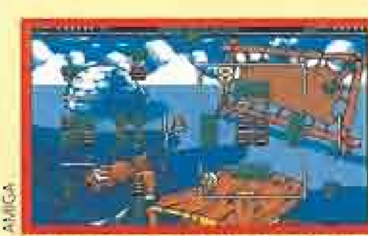


En este juego tendrás que ayudar a dos graciosos cocodrilos a ganar los favores de una preciosa cocodrila.

ASÍ HAY QUE EMPEZAR

Arcade Masters se inaugura, por lo menos nosotros no conocemos ningún otro juego suyo, bastante bien. Da un poco de rabia que se hayan basado en una idea tan clásica como el «Bubble Bobble», nos gusta que se use más la imaginación, pero el resultado final es un juego gracioso y divertido, lejos de las tremendas superproducciones con las que últimamente nos "abruman" las grandes compañías.

J.G.V.



Los juegos de plataformas siempre han gozado de una gran aceptación y «Cool Croc Twins» se lo merece.







Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L.- C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda.................................P.V.P. 3.950 ptas.

MM

NOMBRE..APELLIDOS..
DOMICILIO..LOCALIDAD..
PROVINCIA..............................CODIGO POSTAL......................TELEFONO..........................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ☐ Contra reembolso ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº
- ☐ Fecha de caducidad de la tarjeta..

Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Fecha y firma

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

SHADOWLANDS

El mundo de los juegos de ordenador es uno en que domina la falta de imaginación, aunque no nos guste reconocerlo. Se repiten escenarios, argumentos, sistemas y hasta críticas. Sin embargo, de vez en cuando, surge algún programa que nos devuelve la esperanza y que demuestra, una vez más, que de lo único que carece la imaginación humana es de límites. Por supuesto, «Shadowlands» es uno de esos juegos.

Debajo de la zona de juego hay una representación de los personajes para que seleccionemos sus acciones.


El menú de objetos y acciones es bastante completo y, lo que es más importante, sencillo de entender.

- **DOMARK**
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **J.D.R.**

Populous», «Speedball», «Tetris», «Knight Lore», «Avalon»..., son juegos que han marcado hitos en su momento. Y la razón de ello no hay que buscarla en sus excelentes gráficos o en su cuidado argumento: simplemente en que son ideas nuevas que rejuvenecen de alguna forma el software lúdico.

Puede que «Shadowlands» no parezca a la altura de los citados nombres, pero sí que debo afirmar ya desde este momento que es un soplo de aire fresco en un entorno en que la imaginación está muy cara. Os invito a introduciros conmigo en ese mundo fascinante...

EL JUEGO

No me quiero entretener con su argumento, pero básicamente nuestra tarea es conducir a un grupo de cuatro aventureros a través de los territorios que dan nombre al juego, hasta encontrar el espíritu de un cierto jefe, cuyas circunstancias no vienen a cuento.

A tal fin, se desenvuelve el juego en una perspectiva isométrica en la que nuestros héroes despliegan su actividad: combatiendo, caminando y activando mecanismos variados que permitan su avance.

Pero empecemos por el principio. La selección de los cuatro personajes se lleva a cabo como en la mayoría de los JDRs. Para cada uno tiramos unos dados y nos aparecerán sus puntos en cuatro facetas: magia, fuerza, combate y salud. Podemos sortear cuantas veces queramos hasta tener un personaje a nuestra medida. Hecho esto, podremos diseñar también su cara, combinando cuatro rasgos de entre los posibles. En cualquier caso, las caras son al estilo del dibujo animado japonés y están perfectamente realizadas. Finalmente, nos queda bautizar al recién nacido héroe.

Pasado el trámite de la elección, comienza lo bueno. La cuadrilla aparece en un camino, en mitad de un prado con árboles y algunos pájaros con malas intenciones. Cerca hay también algunos objetos que sin duda vendrá bien tenerlos en el futuro. Si seguimos la línea del camino llegaremos a la entrada de las Shadowlands, una tenebrosa escalera en la orilla de un cementerio.

Es en esta zona donde deberemos practicar el manejo de nuestros hombres. En el futuro habremos de saber darles órdenes por separado, lo cual puede parecer en principio un pequeño lío. Ya se sabe que dar órdenes a uno en el fragor de la batalla es malo, pero a cuatro...

No obstante, el sistema de control cabe calificarlo de genial, pues es muy fácil de aprender y de manejar, y no por ello pierde su flexibilidad, o sea, permite una gran variedad de movimientos.


El control de los protagonistas de «Shadowlands» es algo diferente al de los clásicos juegos de rol.


La perspectiva usada en el juego, junto al genial tratamiento de la luz, le da un aspecto gráfico muy interesante.

De cada héroe que podamos manejar (debe estar en pantalla) aparece abajo su cuerpo divido en brazos, piernas y cabeza. Según la parte del cuerpo seleccionada y el objetivo a que apuntemos, el héroe hará una cosa u otra. Por ejemplo, si selecciono la cabeza y, a continuación, doy a una manzana, se la comerá; pero si pulso sobre un cartel, lo leerá. Y esto es así para los cuatro, con lo que se hace bastante simple el manejo.

Un punto importante es la magia. Durante el recorrido encontramos hechizos. Estos tienen cierta cantidad de magia, que se gastará al ser usado el encanto. Sin embargo, podremos "recargarlo" de nuevo absorbiendo magia de otros objetos y trasladándola a él. El proceso de absorción es más eficiente, a mayor habilidad mágica del héroe.

Este sistema es totalmente innovador y me gusta bastante más que el típico de los puntos de magia usado en la mayoría de los JDRs. Para empezar, es más realista y fuerza el uso de estrategia.

Los problemas que irán obstaculizando el camino son estilo «Bloodwych». Ya sabéis: dar tal palanca, pisar en este sensor o apretar ese ladrillo. Pero con la gran riqueza que da tener a cuatro personajes que se pueden mover por separado. O sea, ahora uno tiene que ir a tal


Los diferentes escenarios que tendremos que recorrer estarán plagados de enemigos y trampas.


Las cavernas son un lugar muy peligroso para pararse a mirar el paisaje. Conviene no detenerse demasiado en ellas.


Al llevar una antorcha podremos ver alrededor de nuestro héroe, mientras el resto del paisaje sigue en tinieblas.


Los chicos de Domark han entrado con muchísima fuerza en el apasionante mundo de los juegos de rol.

Pasado el trámite de la elección, la cuadrilla aparece en un camino, en mitad de un prado con árboles y pájaros con malas intenciones.



Locura Real

sitio, mientras éste pisa aquí y los otros cogen tal cosa. Alucinante.

Por si fuera poco, a los clásicos mecanismos de palancas y demás, se une ahora uno nuevo basado en su sistema Photoscape. Este sistema es el que se ha diseñado para simular el efecto de fuentes luminosas en el juego. La luz es un elemento fundamental en la aventura: algunos objetos serán difíciles de ver sin ella, otros sólo los veremos a oscuras; algunos monstruos se verán atraídos por la luz, otros la evitarán. Pero también hay sensores de luz, que causarán efectos al ser iluminados.

La verdad es que me estoy extendiendo, pero supongo que merece la pena. Quiero que os hagáis una idea lo más exacta posible de lo que encierra esta maravilla de juego, que ya empiezo a recomendaros.

Por si fuera poco, tanto tus movimientos como los de los monstruos o los efectos sonoros de las puertas son una delicia de ver y oir, respectivamente. En particular, no os perdáis los hechizos: al formar cada uno podréis ver las posturas del aventurero y sus efectos en acción. Maravillosos.



Aunque manejar cuatro personajes por separado parece difícil, verás como enseguida te acostumbras.



Nuestros personajes tendrán sus habilidades divididas en cuatro facetas: magia, fuerza, combate y salud.



Para atravesar las puertas que conducen a las profundidades de «Shadowlands» tendremos que poner en juego toda nuestro valor y habilidad.



Hay infinidad de objetos esperando a que los recojamos y, si descubrimos su uso, los emplearemos para llegar al final de esta emocionante aventura.

SÍ ME GUSTA, SÍ

Bueno, voy a completar el panegírico de este juego. ¡Jo!, comprender que me encanta. Excelentes los gráficos, de tus héroes y de los monstruos sobre todo. Y formidables los movimientos, de todos, incluso hechizos. Es que es alucinante ver los combates. El scroll es quizá el único defectillo del juego: a veces es algo torpe y eso enfada en momentos críticos. Pero se comprende: tened en cuenta que todo está en isométrica y, pese a todo, se consigue que veas lo que puedas ver y no haya enojosos obstáculos que te impidan localizar tal llave.

Los efectos sonoros están hechos a la perfección y son muy adecuados. Es más, son fundamentales para determinar los efectos que tenga alguna acción nuestra. Insisto sobre ello: despediros de acabarlo si tenéis el volumen a cero.

Y qué queréis que os diga sobre la adicción. Pues que, como buen JDR, la tiene por todos los lados. Está esa curiosidad que nos hace desear pasar de esa puerta para ver qué nos espera detrás.

Pero es que el juego también incorpora sus facetas estratégicas y hasta de arcade. Si no tienes suficiente habilidad, reflejos y precisión en tus movimientos, no sobrevivirás a las bolas de fuego con que vas a ser recibido en muchos lugares. Por otro lado, en numerosos sitios el avance se verá imposibilitado si no colocas a tus héroes en la formación necesaria para combatir a tal monstruo.

De hecho, la componente estratégica está presente en el juego a la hora de seleccionar la formación del grupo, lo que se hace en unos tableros cuadriculados en los que unos peones representan a cada componente del grupo.

Pero, por encima de todo lo dicho, que no es poco, este juego es original. Tiene cantidad de ideas nuevas que insuflar: el sistema de magia, lo del Photoscape y la interacción con la luz, la selección de la formación, el diseño de los rostros de los héroes, los enigmas que encontraremos, incluso el hecho de poder dar órdenes a cuatro personajes separados.

Mira: cómpratelo. Tanto si eres un Maniaco como si no. Este juego tienes que conseguirlo, tienes que terminarlo, tienes que disfrutarlo. Si te espantan las siglas JDR no lo llames así, pero juega con él.

F. H. G.

LA PUNTUACIÓN

PERSONALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Excelente y muy innovadora aventura, apta para maniacos."

MEGA

LA MAQUIN

RECORD EN MARCHA.

Cada vez que arranca una MEGA DRIVE... Todo el mundo calla. Los 16 Bits son suyos. La increible calidad de su sonido estéreo provoca la ovación de todo aquel que Compite con ella.
El sonido del triunfo. Cuenta nada menos que con el CUSTOM SOUNS 25 I, capaz de reproducir voces humanas y música en F.M.
Todo el realismo con diez sonidos simultáneos elevados a la máxima potencia en los juegos.
Una marcha olímpica que da la nota.

RECORD EN COLABORACIONES.

Colaboración de los expertos de la más alta Competición. Ayrton Senna, Michael Jackson, Silvester Stallone, Joe Montana, Factoría Disney... y muchos más, son célebres colaboradores tanto por su protagonismo como por su diseño y asesoramiento.
¡ Cuenta con ellos !

RECORD AL EQUIPO MAS COMPLETO.

Todos los perifericos para subir al podium de la más alta competición.
Control total del Cuerpo (ACTION CHAIR).
Espíritu Competitivo (Control PAD). Dominio de la situación/ ARCADE POWER STICK). Y asistencia en carrera con un mando a distancia por infrarojos de última generación.
Todo un equipo para ganar tiempo al tiempo y batir las mejores marcas.

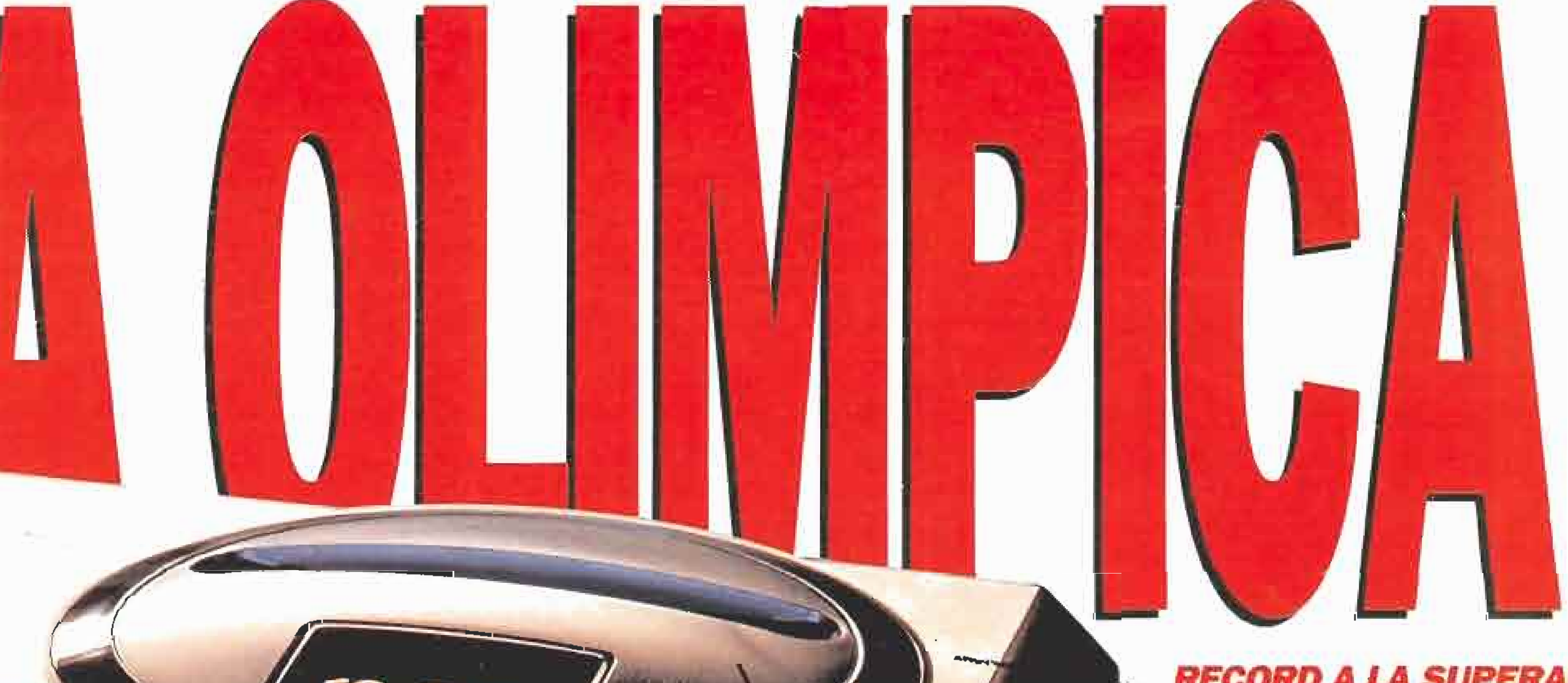


Videojuegos Oficiales
de los JJ.OO. de
Barcelona '92



Unitros

DRIVE





RECORD A LA SUPERACION.

Una MEGA DRIVE nunca se conforma. Siempre quiere más. Nuevos records que batir. El ejemplo es el MEGA CD. El mega poder para tu MEGA DRIVE. Más altura para tu sed de triunfos.

Y además cuenta con la participación especial del POWER BASE CONVERTER. La auténtica conexión para entrar en juego con los cartuchos de la MASTER SYSTEM. Su aliado en carrera.



RECORD A LA MAXIMA POTENCIA.

Su efecto de profundidad espectacular se hace realidad con la entrada en escena de los únicos y exclusivos... DOCE SCROLLS. Su absoluta resolución, y una nitidez altamente profesional, los convierte en la estrella de los juegos.

Un triunfo coronado gracias a la rapidez, tamaño, calidad y diseño de movimiento de los SPRITES participantes en los juegos.



RECORD EN CANTIDAD DE JUEGOS.

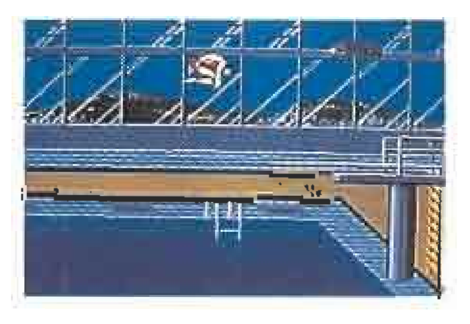
Una marca total de más de **300 juegos** a los que otros no llegan, y en los que participa exclusivamente la MEGA DRIVE.

La Máquina entra en juego. Un esfuerzo tecnológico con toda la nitidez y la calidad de los grandes campeones.

Un éxito avalado por su amplia gama, diseño y desarrollo.

Más de 300 divertidísimos retos para Coronar el triunfo.

Contra la MEGA DRIVE... no hay rival.





PLUSMARCA MUNDIAL

POR MARSHAL M. ROSENTHAL

Cada dos años la ciudad de Chicago se convierte, gracias al C.E.S., en un imprescindible punto de encuentro entre quienes, de uno u otro modo, están relacionados con la informática de consumo.

La edición de este año ha sido la primera en la que, oficialmente, se ha permitido la entrada al público, desde que esta feria comenzó a celebrarse en 1967. Cerca de 100.000 espectadores han visitado los numerosos salones del McCormick Place en Chicago, buscando las más interesantes novedades del sector. Micromanía no podía faltar a la cita y aquí nos tenéis dispuestos a acercar hasta vosotros cuanto allí hemos podido ver.

Entre las numerosas innovaciones técnicas presentadas en la feria, destacaron las de Sony y su nuevo lector de CD. De gran parecido con un walkman, su disco de dos pulgadas tiene una calidad equiparable a la del disco compacto y, además, admite grabaciones. Este reproductor emplea un sistema que evita que el disco salte aun en caso de movimientos bruscos. Asimismo, Sony tiene previsto lanzar una gran cantidad de títulos musicales en este revolucionario formato en breve plazo.



UNA FERIA AL ROJO VIVO

El cassette compacto digital (DCC) de Philips es otra importante novedad en el mundo del audio. Se trata de una cinta digital, similar al DAT, pero contenida en la carcasa de los cassettes normales. Gracias a ello, el aparato reproductor del DCC, diseñado como una unidad doméstica, también puede reproducir cintas convencionales. La principal ventaja consiste en obtener la calidad del sonido bastante cercana a la grabación digital, en un formato que también puede ser grabado.

Si nos trasladamos al mundo del video, el interés no se centró en las cámaras sino en las pantallas de formato 16/9. La alta definición será lanzada al mercado muy pronto. Muchos fabricantes como RCA están diseñando televisores que puedan incorporar esta novedad.

Philips sigue confiando en su CDI y finalmente han conseguido solucionar el problema de la imagen en movimiento a toda pantalla. Allí pudimos ver varias producciones que llenaban los monitores de color. Algunos se sentirían tentados en afirmar que la resolución no era especialmente buena, pero los ingenieros de Philips continúan trabajando en ello.

Como siempre, los videojuegos y los juegos de ordenador fueron el principal ingrediente de la feria. Después de todo, el volumen total de negocio que crearon en 1991 fue aproximadamente de 4000 millones de dólares. Pasemos ahora a echar un vistazo a las distintas compañías que estuvieron presentes en el C.E.S.


«DOG EAT DOG» PC


«DOG EAT DOG» PC


«UNNATURAL SELECTION» PC


«UNNATURAL SELECTION» PC


«ALADDIN PRINT KIT» PC

DISNEY/BUENA VISTA SOFTWARE

Disney y su división Buena Vista Software tienen previsto lanzar muchos productos este otoño. Además de versiones mejoradas del «Mickey ABC», «Mickey Colors and Shapes» y «Mickey 123» – todos ellos con mejor sonido y con un soporte VGA de 256 colores–, está «Aladdin Print Kit». Con éste podemos diseñar cartas de cumpleaños, posters y todo tipo de composiciones gráficas que se nos ocurran.

«Unnatural Selection» permite al usuario "fabricar" seres por medio de la ingeniería genética para enfrentarlos a aquellos que han sido creados por un científico loco. La estrategia en este juego es muy importante puesto que estas criaturas tienen sus propias mentes, que debemos manipular para nuestro beneficio. Otro juego de estas compañías es «Dog Eat Dog». En este caso, nos enfrentamos con uno de los peores enemigos de la raza humana; nuestra nueva oficina de trabajo. Las situaciones que se crean cuando conocemos a los nuevos compañeros o cuando nos pasan alguna llamada importante son realmente graciosas, al igual que los gráficos en las que son representadas. En ocasiones, tropezamos con un ambiente tan complicado, que parece que estamos luchando contra fieras en la jungla...


«X-WING» PC

LUCASARTS

Compaginando el lanzamiento de gran cantidad de productos para el mercado de las consolas, LucasArts presentó «X-Wing», un simulador de combate aéreo inspirado en el universo de «La Guerra de la Galaxias». Los gráficos en tres dimensiones que aparecen en nuestros PCs tienen unos movimientos y velocidad increíbles, sólo comparables con los que vimos en la famosa película de George Lucas. El amplio número de misiones que nos ofrece «X-Wing» nos permite muchas horas de entretenimiento con la "Force".

MECC

La compañía americana Mecc llevó hasta los visitantes de la feria algunos interesantes títulos como «The Secret Island of Dr. Quandary», un programa con tres niveles de dificultad, cinco escenarios de islas y catorce puzzles, donde podremos introducirnos en diversos escenarios.

«Storybook Weaver» es un programa para niños que permite crear dibujos y relatos, utilizando más de 460 combinaciones de escenas, más de 48 colores diferentes y más de 650 imágenes.

«Hero by Night» es una aventura para adultos en la que tienen que coger pistas durante el día y descifrarlas por la noche. Este programa propone cosas tan increíbles como atacar a un tal Mr. Big, que está loco por arrasar la ciudad, o explorar Ghotamopolis, un lugar de vistosos gráficos y extrañas aventuras. Todo ello con la apariencia d e un cómic.


«HOI» PC


«LORDS OF THE TIME» PC

HOLLYWARE

Hollyware ha adquirido todos los derechos del catálogo de la desaparecida Microillusions Software, así como los juegos que estaban en proceso de elaboración. El primer videojuego de Hollyware se llama «Hoi» y está basado en la historia de una pequeña serpiente verde que tiene que atravesar infinidad de dificultades en un mundo llamado Madlands. Manejado por medio de un joystick, presenta unos excelentes gráficos, semejantes a los de los dibujos animados. Su pequeño inconveniente es que los niveles superiores tiene una escasa jugabilidad.

Otra novedad es «Lords of the Time», un juego de acción y aventuras, continuación de «Fairy Tale», que fue lanzado por Microillusions hace algunos años. Semejantes en cuanto a gráficos, el primero cuenta con una perspectiva a vista de pájaro y está dotado de un alto nivel de animación. En este juego debemos de superar muchas extrañas y peligrosas aventuras al ser catapultados de la tierra a un extraño planeta.


«SPACESHIP WARLOCK» MACINTOSH


«SPACESHIP WARLOCK» MACINTOSH

REACTOR

Reactor, compañía inédita por el momento en en Europa, ha desarrollado un emocionante juego en CD-ROM para Macintosh. «Spaceship Warlock», explota al máximo las capacidades de la nueva gama de ordenadores Apple. El programa ha sido realizado con un envidiable sentido del humor y unos gráficos en tres dimensiones que quitan el aliento. Tras este lanzamiento llegará «Screaming Metal», otra intrigante aventura de la que se conoce poco pero que seguramente, y en vista de los créditos de la compañía, incluirá una buena dosis de diversión.

BETRAYAL AT KRONDOR
DYNAMIX

En la última edición de la feria de Chicago también tuvimos ocasión de ver «Betrayal at Kandor», un programa que combina elementos de las aventuras y los juegos de rol. En él la magia jugará un papel principal y nos enfrentaremos a un singular número de enemigos, a lo largo de sus profundos laberintos, controlando a los diferentes personajes de nuestro "party". Con una perspectiva aérea el control de los protagonistas se realiza gracias a un menú por iconos y como elementos claves destacan la música y los gráficos que contribuyen a crear un ambiente perfecto.


«BETRAYAL AT KRONDOR» PC


«BETRAYAL AT KRONDOR» PC

MICROPROSE

Microprose edificó su buen nombre con simuladores de vuelo de gran calidad. Pero su oferta no se ha quedado estancada ahí y ahora con algunas de sus últimas producciones para Pc se han introducido en el mundo de los videojuegos de acción y aventura .

«Darklands» está ambientado en la Alemania del siglo XV, un tiempo donde la corrupción y la violencia estaban a la orden del día. Los jugadores exploran el enorme mapa germano con un grupo de cuatro aventureros, escogidos entre nobles, mercenarios, ladrones, monjes y demás personajes de la época. El objetivo del juego es alcanzar la fama y la inmortalidad llevando a cabo con éxito diferentes misiones. Estas están ideadas por un generador de aventuras que modifica constantemente la dinámica del juego.


«MANTIS: XF5700» PC

«Command HQ» sitúa al jugador en el nada envidiable papel de Comandante Supremo de un ejército que lucha en una contienda mundial. Mediante el empleo de gráficos de alta resolución en 3D, el jugador puede cambiar en cualquier momento de escenario, eligiendo entre el ejército de tierra y las batallas aéreas y navales para atacar al enemigo. «Command HQ» también permite jugar partidas por medio del sistema de modem.


«REX NEBULAR» PC

«Mantis: XF5700 Experimental Fighter» es un simulador aéreo realizado por medio de técnicas cinemáticas para dar mayor sensación de acción. Gracias a su producción en vídeo, el juego mezcla personajes reales con escenarios animados.


«TASK FORCE 1942» PC

«A.T.A.C.» lleva el combate y la aventura al mundo de los magnates de la droga. Aquí tenemos la misión de destruir los distintos grupos que controlan la producción y tráfico de estupefacientes. Las secuencias de combate se combinan con las de estrategia. A disposición del jugador hay cuatro cazas F-22, además de un complejo panel de control y comunicaciones. «Task Force 1942» nos emplaza al mando de la flota estadounidense, combatiendo contra los japoneses, o con ellos, en la campaña de las islas Salomón, en 1942. Los diseños de las naves y la gran fidelidad del terreno de operaciones, hacen de «Task Force 1942» un juego muy realista.

«F-15 STRIKE EAGLE III» PC

Con «Greens» experimentamos un verdadero cambio de ritmo. Este simulador de golf proporciona todo tipo de opciones de juego, además de seis ángulos variables para observar la acción.

«Rex Nebular» es muy parecido a «Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender». Dotado de gráficos en tres dimensiones y con una animación de personajes muy realista, esta videoaventura cuenta con digitalizaciones de actores reales. «Rex Nebular» tiene como argumento la huida de un hombre, Rex, de un planeta prohibido, gobernado por mujeres.

Con el «F-15 Strike Eagle III», el grupo Microprose ha querido abordar la máxima tecnología en lo que a polígonos de tres dimensiones se refiere. Sus batallas aéreas son encarnizadas, pero lo mejor que tiene este simulador aéreo es la modalidad de dos jugadores, en la que mientras uno maneja la nave, el otro dispara con el fin de vencer a todo posible enemigo.



PSYGNOSIS

«Lemmings» por fin parece que ha llegado al Macintosh. Los pequeños personajes de pelo verde harán ahora las delicias de los poseedores de un Apple. El programa será prácticamente idéntico al resto de las versiones y la mayor diferencia con la de PC es que permitirá que dos jugadores compartan el rescate de estas graciosas criaturas.

«Atomino» para PC y compatibles también está recibiendo sus últimos retoques. Este es un juego que consiste en ensamblar moléculas y que nos hará emplear el cerebro a fondo.

«Obitus», juego que ya está disponible en Europa, llamaba bastante la atención a los visitantes de la feria.

«Armour-Geddon» también estaba iniciando su andadura en el mundo PC y aunque aquí ya lo conocemos hace bastante tiempo, eso de poder usar seis aparatos distintos para viajar de un lugar a otro y luchar a brazo partido con unos invasores extraterrestres parecía gustar mucho a los norteamericanos. De hecho, en Psygnosis se está preparando una versión del juego en CD-ROM.

ELECTRONIC ARTS

Muchos títulos había en el stand de Electronic Arts, pero los más significtivos son los que mencionamos a continuación. «Michael Jordan in Flight» ha empleado digitalizaciones sacadas de vídeo del popular deportista de la NBA. Con una estructura similar al clásico «One on One», este juego promete ser el mejor programa de baloncesto nunca visto.

«John Madden Football II» es mucho más que una segunda versión del juego anterior. Madden esta vez analiza la jugada paso a paso y una nueva opción de cámara lenta permite detener la imagen y observar lo que sucede segundo a segundo. También se han incluido más de 160 jugadas ofensivas y defensivas de este jugador.

«The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel» nos permitirá adoptar el papel del este detective de finales del siglo pasado. Usando gráficos en 256 colores, Holmes podrá ser manejado con un sencillo interfaz de ratón. Todo lo que vaya ocurriendo será archivado por Watson para luego poder estudiarlo con detalle. En el juego también aparecerán personajes como el inspector Lestrade y visitaremos lugares tan típicamente londinenses como el zoológico de la ciudad.

ORIGIN SYSTEMS

No contentos con los resultados de su última producción «Ultima VII: The Black Gate», los programadores de Origin están trabajando en la segunda parte de este sensacional juego de rol. Su título: «Ultima VII Part Two: The Serpent Isle». La historia continúa aunque hayas destruido la Puerta Negra para salvar Brittania. El mal ahora está libre para invadir nuevos mundos, incluso el tuyo propio..., es decir, la Tierra. Las innovaciones que incluye el juego son, entre otras: gráficos mucho más realistas y un sistema personalizado para cada jugador que hace que cada partida sea diferente a la anterior. Los personajes también tienen reacciones más complejas y los "puzzles" y hechizos son muy numerosos.

Otro programa que está por fin recibiendo los últimos retoques es «Wing Commander 2». La segunda parte de la epopeya galáctica más interesante de los últimos tiempos incluirá imágenes "renderizadas", para darles un toque más auténtico. Toda la inmensidad del espacio os espera. Y los Kilrathi también están impacientes por continuar la batalla.


«KING'S QUEST VI» PC


«KING'S QUEST VI» PC


«SPACE QUEST V» PC


«SPACE QUEST V» PC


«QUEST FOR GLORY III» PC


«QUEST FOR GLORY III» PC

SIERRA

Sierra sigue en la brecha con varios juegos de acción y aventura. «King's Quest VI» continúa la saga en la misma línea de sus predecesores. En «Space Quest V: Roger Wilco in the Next Mutation», nuestro amigo Roger parece tener muchos más problemas que de costumbre. De nuevo, sus meteduras de pata consiguen salvar otra vez el universo. «Quest for Glory III: The wages of war» es un juego de rol que en su tercera parte han simplificado sus menús y acelerado las animaciones. También incluye mejor sonido, nuevos lugares que visitar, nuevos monstruos y nuevos hechizos.

BATTLE CHESS 4000 INTERPLAY

Con idéntica adicción y jugabilidad que su predecesor «Battle Chess», este «Battle Chess 4000» se sitúa en lo más innovador de la nueva tecnología multimedia. Y esto se refleja en el movimiento de sus gráficos y en sus efectos sonoros. Los programadores de Interplay han ubicado el juego en la era espacial, al contrario que en la primera entrega, en la que jugábamos en la Edad Media. Pero lo mejor de este «Battle Chess 4000» es que su nivel de dificultad es bastante más elevado que su antecesor.


«BATTLE CHESS 4000» PC


«BATTLE CHESS 4000» PC

BATMAN VUELVE
KONAMI

Era lógico pensar que cuando se estrenara la segunda entrega en cine del hombre murciélago más famoso del mundo del cómic le acompañaría un nuevo juego. Como en el filme, nuestra misión es acabar con el Pingüino y enamorar a la Mujer Gato. El estilo de «Batman Vuelve» es de arcade puro, con miles de trampas y obstáculos que debemos superar con rapidez de reflejos y de mente. Los decorados son similares a los de la película de Tim Burton, y lo mismo podemos decir del guión. De este modo, la lucha de Batman es sin descanso y contra todo tipo de rufianes.


«BATMAN VUELVE» PC


«BATMAN VUELVE» PC


«GUEST» PC

VIRGIN GAMES

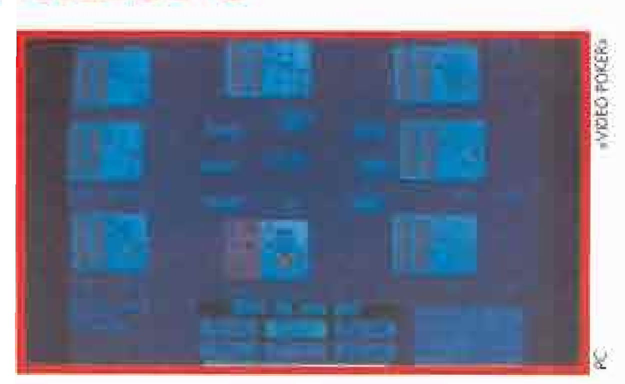
Virgin aprovechó su presencia en el C.E.S. para mostrar al gran público sus últimas producciones. «The Legend of Kyrandia» es una aventura en la que el jugador toma el control de varios personajes animados. Un interfaz avanzado que se maneja con el ratón, permite guiar a los protagonistas de la historia sin problemas. Además de muchos objetos y armas, el programa incluye cerca de 25 historias diferentes a resolver antes de llegar a pelear en la batalla final.

Se ha hablado mucho de la película «Dune», pero el juego basado en la novela de Herbert está dando solamente sus primeros pasos. Tu papel en él será el del joven Paul Atreides, el hijo del Duque Atreides, y tu misión será conseguir el control del planeta antes de que lo hagan los Harkonnen.

Pero lo mejor del stand de Virgin era «7th Guest», una aventura en dos CD-ROMs que posee gráficos digitalizados y unas animaciones increíbles. ¿Por qué estamos en esta extraña casa? ¿Quién nos ha traído aquí? ¿Qué misterios ocultan sus habitaciones? Utilizando todos los recursos técnicos a su alcance los programadores han conseguido un juego en el que nos moveremos en perspectiva tridimensional por un montón de salas en las que explorar será nuestra misión principal. La imagen puede ser vista desde cualquier ángulo y sólo nos hará falta un ratón para movernos por el complejo escenario. Una banda sonora impecable acaba de crear el ambiente necesario. En la realización de «7th Guest» se han usado técnicas similares a las empleadas en «Terminator 2». En los planes de Virgin también entra realizar una versión del juego para Super Nintendo.

VILLA CRESPO

Aunque Villa Crespo no es específicamente una compañía de software, merece la pena citar sus productos. Por el más que módico precio de trece dólares, algo así como 1.300 pesetas, comercializan una serie de juegos "budget" para PC cuya mejor definición es que son bastante divertidos. Entre su catálogo podemos destacar entre otros «Dr. Wong´s Jacks + Video Poker», «Casino Craps» y «Amarillo Slim´s 7 - Card Stud».


«VIDEO POKER» PC


«VIDEO POKER» PC

ACCOLADE

Star Control II: The Arcane Masters» continúa la saga de estrategia y aventura comenzada ya hace tiempo por esta compañía. Te costará mucho trabajo volver a limpiar la galaxia de aliens y similares. También en Accolade nos tienen preparado un juego de olimpiadas, «Summer Games», sobre el importante acontecimiento deportivo que se está celebrando en Barcelona.


«STAR CONTROL II» PC

AN AMERICAN TAIL
CAPSTONE

Como es de suponer, este videojuego está basado en la película de dibujos animados producida por Spielberg. Mediante sorprendentes gráficos VGA y fondos digitalizados de la película, el juego se desarrolla a lo largo de complicados puzzles y situaciones similares. Las animaciones y los sonidos se producen según los movimientos que ejecutemos sobre nuestro joystick. Los jugadores deben unirse al ratoncillo Fievel en la defensa de su familia frente a las hostilidades de una gran ciudad como es Nueva York.


«AN AMERICAN TAIL» PC



«AN AMERICAN TAIL» PC

GUEST

■ **VIRGIN**
■ En preparación: **PC**

¿Qué tendrán las mansiones tenebrosas que siempre atraen e invitan a su interior a aquellos que menos desean complicarse la vida? Si recuerdas los castillos del conde Drácula, del doctor Frankestein, o la oscura casa de Norman Bates en «Psicosis», –todos ellos en lo alto de una fatídica colina–, sin duda, lo sabrás. «Guest», el nuevo lanzamiento de la Virgin, como los ejemplos citados, pondrá también a prueba tu valentía o tu cobardía...

La historia que desarrolla este increíble programa es, como todas las grandes historias, muy sencilla. Un viejo artesano que hacía juguetes para los niños de su pueblo, vivía en una no menos vieja mansión. En la misma, ocurrían cosas inexplicables que afectaban a los juegos que él construía. En otras palabras, la vida con que dotaba a sus creaciones se esfumaba cuando los pequeños las tocaban. Muerto el viejo, los fantasmas de la mansión, provocadores de tantas desgracias, salen de sus escondites para apropiarse de las pertenencias de la casa.

Nuestra misión en «Guest» es descubrir qué pasa en esa vieja mansión, quiénes son sus nuevos habitantes e incluso quiénes somos nosotros; ¿unos simples invitados?, ¿unos intrépidos y temerarios investigadores?, ¿una reencarnación del anciano artesano?, ¿uno de los fantasmas?... Mathew Costello escribió esta historia, pensando en la célebre serie de televisión, realizada por David Lynch, «Twin Peaks». Pero su planteamiento inicial de descubrir a un asesino en medio de una complicada consecución de sucesos inexplicables, terminó en centrar la trama en una casa fantasmagórica. Algo más difícil, puesto que se trata de un espacio muy concreto y no de todo un pueblo, aunque limitado en teoría, ya que «Guest» se desarrolla a lo largo de más de 30 escenarios.

Pero esto no es lo más importante del juego. Lo mejor es su realización. Los que tuvieron la suerte y la oportunidad de asistir a su presentación se quedaron alucinados por las innovaciones técnicas que presenta el mismo. «Guest» es como una película, de esas que se rodaban en Cinemascope, en la que no existen tiempos muertos ni secuencias separadas. Es decir, no hay saltos entre los distintos escenarios en 3-D, todo transcurre de una forma lineal, y las sorpresas y sustos fluyen cuando menos los esperas. Sus personajes son reales. Sí, sí, son actores fotografiados y filmados en vídeo, e incorporados al juego a través de sobreimpresiones. El punto de vista que nos ofrece el juego es en primera persona, convirtiéndose en un objetivo zoom cuando nos acercamos a alguien o a algo. ¡Toda una recreación visual!

«Guest» ha sido diseñado por Trilobyte Software. El stand de Virgin fue cita obligada para charlar con ellos.

Cuando te aventuras a cruzar el umbral de "la casa de la colina", no te queda más remedio que entrar en todas y cada una de las habitaciones. Sus misteriosos habitantes se pasean en tu recorrido, dificultándote la solución de los puzzles que tienes que resolver. Pero tu objetivo, como hemos señalado, es tan misterioso como la misma mansión: tienes que adivinar algo.

"Guest" significa en inglés invitado, pero los anglosajones tienen también en su vocabulario una palabra muy parecida: "guess". "Adivina" su traducción.



Una misteriosa mansión en lo alto de una colina, es la excusa perfecta para que los aventureros más intrépidos tomen parte activa en esta inquietante historia, que tiene todo el sabor del mejor cine de terror.



«Guest» está basado en un ambicioso y estructurado guión realizado Mathew Costello, quien se inspiró en el argumento de la popular serie televisiva de David Lynch, «Twin Peaks».



Todos los escenarios del juego se han realizado utilizando programas generadores de imagen sintética, lo que lleva el realismo, como puede apreciarse en las imágenes, a límites increíbles.



La versión de «Guest» que será comercializada en breve, está contenida en dos CD-Roms, lo que pone en evidencia el volumen de información generado por un títulos con estas características.

SÓLO PARA ORDENADORES MUY ESPECIALES

«Guest» es un producto muy, pero que muy especial. Ya habréis podido imaginar que no todo el mundo va a poder disfrutar de un juego de estas características. ¿La razón? Ha sido creado con técnicas, y programas, de CAD, o lo que es lo mismo, diseño asistido por ordenador. El resultado ha sido un Gigabyte de datos. Dos CD Roms contienen el excepcional volumen de información que se necesita para formar en nuestras pantallas las imágenes en SuperVGA que forman el escenario de «Guest».

El sistema necesario para que esta maravilla de la técnica funcione con la fluidez que todos esperáis implica, además del lector de CD y una tarjeta SuperVGA con su correspondiente monitor de alta resolución, un rápido procesador, como mínimo un 386SX a 16 Mhz. «Guest» es una invitación muy especial, reservada, eso sí, a usuarios de equipos multimedia.

Marshal M. Rosenthal
Derek Dela Fuente







Poco tiempo ha pasado desde que apareciera la primera tarjeta de sonido, que significó una mejora importante de las prestaciones sonoras del PC. La gran aceptación que está teniendo este periférico tanto entre los usuarios de los ordenadores personales como entre los fabricantes de software, está generando una ampliación de la oferta de tarjetas de sonido al crecer el número de compañías interesadas en este campo. Aquí os presentamos la "Thunder Board" de la Empresa Americana Media Vision.



LA BATALLA DEL SONIDO

La Thunder Board" pretende entrar en competencia directa con sus rivales más cercanas "Sound Blaster" y "Ad-lib", presentándolas batalla en distintos campos. La compatibilidad es uno de ellos, ya que con el sintetizador de 11 voces de música FM, cien por cien compatible con "Ad-lib" y "Sound Blaster", soporta la mayoría de juegos y aplicaciones del mercado. Además tiene canal de digitalización de sonido de 22 KHz de amplitud máxima de muestreo que es compatible con la "Sound Blaster" hasta a nivel de formato de fichero.

Otras características son la incorporación en la tarjeta de una conexión estándar para joystick, control de volumen y entrada independiente para micrófono con control de ganancia automática (ajusta el nivel de sonido según la sensibilidad del micrófono). Tenemos una conexión de salida estéreo donde poder conectar unos altavoces tipo walkman o una cadena musical (se echa de menos un cable en "Y" de conexiones RCA, que no viene incluido).

Una mejora importante es la incorporación de un filtro digital que elimina parcialmente las interferencias y el ruido de fondo, verdadero Talón de Aquiles de la mayoría de tarjetas de sonido (suele ser normal que el ruido del disco duro o disqueteras salga amplificado por los altavoces e incluso si hay algún radioaficionado cercano a nuestra casa, increíblemente podamos llegar a oir alguna de sus conversaciones a través de las tarjetas).

SOFTWARE DE AMPLIACIÓN

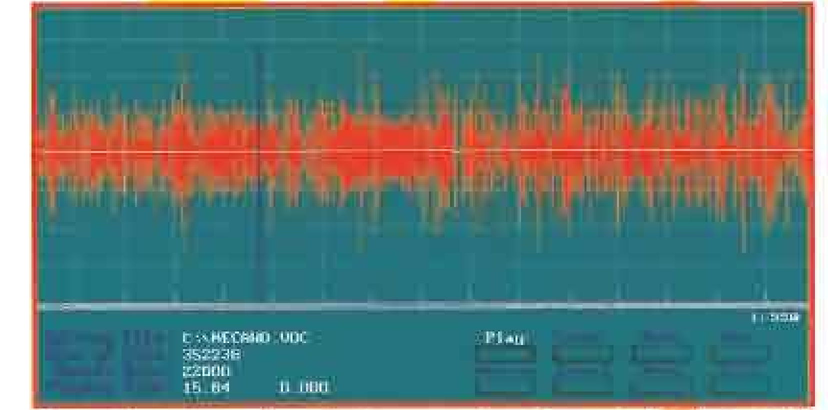
La Thunder Board incluye un disquete con varios programas de utilidades y un editor de sonido. La utilidades son dos programas que comprueban la correcta instalación de la tarjeta y otros dos que permiten digitalizar y reproducir los ficheros de sonido desde el sistema operativo.

Comentario aparte merece el editor de sonido "Thunder Master", por ser una interesante aplicación con la que podremos digitalizar, visualizar y modificar música, voz o sonidos.

"Thunder Master" está formado por dos menús principales, ambos presentados en gráficos VGA y manejados con ratón. El primero permite la digitalización de sonido a través de un micrófono o de una cadena musical y permitiendo variar la amplitud de muestreo entre 4000 y 22000 Hercios. A más amplitud mayor fidelidad del sonido digitalizado pero también mayor es el espacio ocupado en disco por el fichero. Por esta razón, se pueden comprimir los ficheros hasta en 1/4. En una ventana salen todos los ficheros digitalizados que tenemos, donde podremos elegir uno para reproducirlo o para poder entrar en la edición.

El segundo menú es la edición del fichero seleccionado, que aparecerá representado a modo de escaner con sus distintos niveles de onda. A partir de aquí podremos modificar éste jugando con todas las opciones incluidas como son: añadir ecos, cortar trozos, insertar y mezclar otros ficheros, acelerar o ralentizar, ampliar secciones de onda y añadir silencios. Una opción interesante por la espectacularidad del resultado es la de invertir el fichero, es decir, que si tenemos digitalizada la voz de una persona y la invertimos al volverlo a reproducir oiremos las frases dichas al revés y sin perder nada de calidad del sonido inicial. Si el fichero es de música, ésta se escuchará en sentido inverso al normal (los amantes de las ciencias ocultas tendrán así la posibilidad de averiguar si son reales los supuestos mensajes satánicos que se les atribuyen a ciertos famosos grupos de rock y que hipotéticamente se escuchan al reproducir sus canciones de modo inverso).

La lentitud del programa al tratar los ficheros obliga a trabajar con fragmentos pequeños si no nos queremos eternizar al utilizar las opciones de edición. Otro problema es una pequeña tendencia del programa a quedarse bloqueado por lo que conviene ir grabando todas las modificaciones.



Este es el aspecto visual a modo de escaner de un fragmento digitalizado de 15 segundos de la canción Dalai Lama del grupo Mecano.

ALGUNOS EJEMPLOS PRÁCTICOS

La "Thunder Board" incluye como regalo tres interesantes demos de juegos con las que podremos comprobar las cualidades de la tarjeta.

El primero de ellos es el tan conocido y adictivo «Lemmings», que para los que no lo conozcan, se trata de salvar los más posibles de estos personajes a través de una serie de pantallas, evitando los obstáculos con ayuda de su capacidad trabajadora y de nuestra imaginación. Lástima que la demo sólo contenga cuatro niveles de los cien que tiene el original.

El segundo es la demo del juego «Nova 9» de Sierra que incluye la espectacular presentación del programa con pantallas animadas a 256 colores y sonido estéreo, donde queda demostrada claramente las posibilidades de una tarjeta de sonido.

La última de las demos es la del juego «Lexi-Cross», en la que el principal objetivo es combinar letras para formar palabras al estilo de los crucigramas pero con sonido y gráficos llamativos.

Enrique Pérez Mena

FICHA TÉCNICA

THUNDER BOARD

- Compañía: **MEDIA VISION**
- Tipo: **TARJETA DE SONIDO**
- Formato: **PC**
- Distribuidor: **PROEIN S.A.**
- P.V.P. recomendado: **29.900 PTAS**



UN PESO PESADO DE 480 GRAMOS



Sharp ha presentado un pequeño PC que ya no se puede llamar ni siquiera microordenador. Tendremos que acuñar un término nuevo para definir un aparato de 222x112x25 milímetros que posee un mega de Ram, un mega de Rom con diversas utilidades, un procesador a 10Mhz y una pantalla LCD con posibilidad de trabajar en modo texto de 80x25. Los datos se almacenan en un disco Ram y hay que trasmitirlos a un ordenador de tamaño normal antes de 30 horas que es la duración de las baterías del PC3000. Un gigante en un tamaño que cabe en la palma de la mano.

PARA COMPETIR CON LOS CLÓNICOS



La guerra entre los fabricantes de ordenadores tanto europeos como americanos contra sus competidores orientales está entrando en una fase en la que la tecnología de vanguardia se ha convertido en el arma situada en primera línea de batalla. Empresas como IBM, Compaq o Philips están invirtiendo miles de millones de dólares para que sus productos superen en prestaciones a los clónicos que vienen de lugares como Taiwan o Singapur. Fruto de estas investigaciones son los nuevos chips DX2 y la arquitectura de procesador intercambiable.

Con un ordenador provisto de un DX2 se consigue doblar la velocidad del microprocesador. Ahora, nuestro 386 a 33 llegará hasta los 66 megahertzios. Pero, cuidado, esta super-velocidad se limita sólo a algunas funciones internas del ordenador con lo que la ganancia total puede que se limite a un porcentaje muy inferior al 100% que se podría suponer. Algunas compañías americanas ofrecen ya tarjetas que permiten incorporar esta tecnología a cualquier computadora. Casi nadie sabe muy bien cómo funcionan estos DX2 pero parece que con ciertos "trucos" internos se logra este importantísimo aumento de velocidad.

El sistema de procesador intercambiable funciona sobre la base de "no tire usted su ordenador, cambiele el microprocesador". Un clónico siempre ha tenido la ventaja de que es posible cambiarle la placa base mientras que en la mayor parte de las computadoras "de marca" era difícil lograrlo. Pero en los últimos meses empiezan a aparecer algunos modelos en los que el procesador se ha colocado en un zócalo un tanto especial. Con ayuda de unas pinzas podremos sacarle y sustituirle con uno nuevo de ultimísima generación, siempre y cuando nuestra economía lo permita.

¿Cuál será la respuesta de los fabricantes orientales a esto? Estamos muy impacientes por verla.

MULTIMEDIA DESDE HOLANDA

Ya hay fecha prevista para el lanzamiento en España del CD-I de Philips. Parece ser que en octubre, y a un precio que rondará las 120.000 pesetas, podremos tener en las tiendas las primeras unidades lectoras de este revolucionario formato. Asimismo la multinacional holandesa está trabajando en un CD-I portátil similar al Data Discman de Sony que también debería estar disponible antes de que finalice el año en el mercado.

(Más información: Philips 93-4313144))

UN DICCIONARIO DIGITAL DE BOLSILLO

Bibliograf es una empresa perteneciente al grupo Anaya que edita en España los conocidos diccionarios Vox y que a partir de ahora se va a integrar en el ámbito multimedia gracias a un acuerdo con la conocida firma nipona Sony. Este consiste en publicar los diccionarios de Vox en formato CD de 8 cms para el Data Discman que la compañía japonesa va a lanzar próximamente en nuestro país.

FOTOGRAFÍA INFORMATIZADA

Logitech, una compañía con sede en Suiza, comercializa desde hace un par de meses una cámara especial que permite almacenar hasta 32 fotografías en memoria y luego transferirlas a nuestro ordenador mediante un cable serie. La única pega que se le puede poner a la Photoman, nombre comercial del aparato, es que las imágenes son en 256 niveles de gris y para darles color necesitaremos mucha paciencia y algún programa profesional de retoque. La cámara cuesta 119.000 pesetas y funciona con cualquier ordenador PC o compatible AT con, al menos, un mega de RAM.

TIRA TU VIEJO 486

Es muy probable que el próximo mes de octubre salgan a la venta los primeros ordenadores que incorporen el nuevo chip de Intel, evolución lógica del, en apariencia, ya obsoleto 486. El P5, su nombre de guerra que rompe con la tradición de comenzar con 80.., es dos veces y media más rápido que un 486 a 50 Mhz y por supuesto no es casi ni comparable a los 386 ó 286 de la actualidad.

PONGA UN "AMBRA" EN SU VIDA

IBM ha decidido que ya iba siendo hora de luchar con sus competidores con las mismas armas y ha creado una empresa subsidiaria con el nombre de Individual Computer Products International (ICPI). La misión de esta empresa será comercializar una línea de ordenadores de bajo precio con la marca Ambra. Serán IBM pero no lo serán, o sea, que no pasarán los mismos controles de calidad que los pura raza de la multinacional. Lo más interesante de esta noticia es que los cuatro modelos de Ambra inicialmente previstos tendrán un precio sensiblemente inferior a sus IBM equivalentes.

(Más información: IBM 91 3976000)

DISCOS ÓPTICOS REGRABABLES DE 3 1/2

Optistore tiene en su catálogo una interesante unidad óptica regrabable de 3 1/2 en la que en cada disco se pueden almacenar 128 megas de información. Mientras que hasta hace unos meses este tipo de tecnología era muy costosa, las continuas caídas de precio del hardware han permitido que por cerca de 300.000 pesetas, menos de la mitad de lo que productos similares costaban hace un año, podamos acceder a este periférico. La unidad tiene un tiempo de acceso de 28 milisegundos, es externa y cada disco cuesta unas 15.000 pesetas.

(Más información: DPL (Inglaterra) 07 44 785 57050)

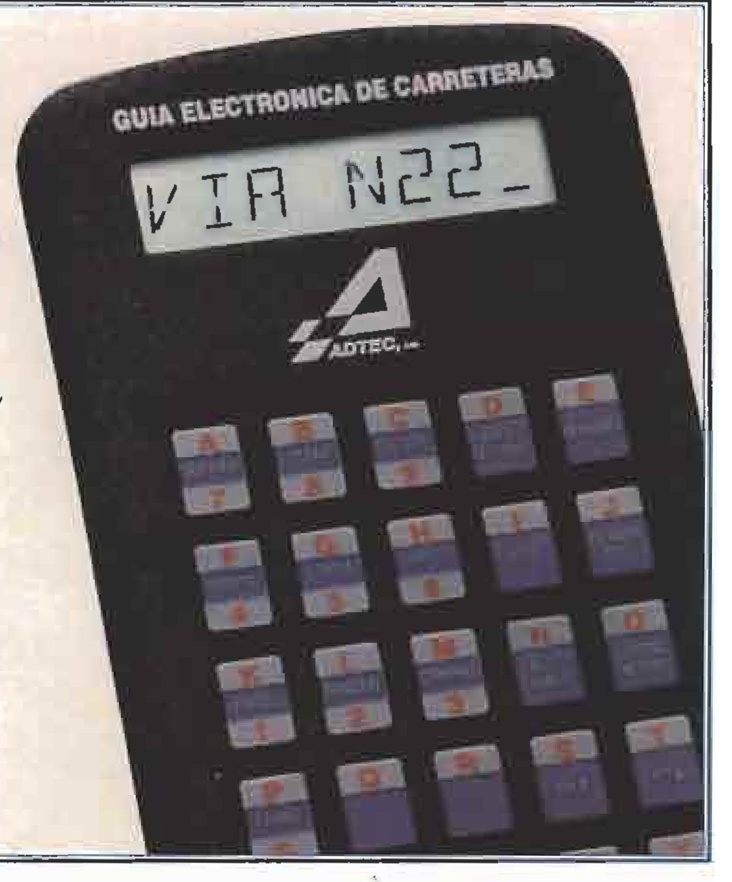


KITS PARA TODOS LOS GUSTOS

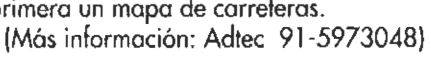
Dentro de poco los manitas no sólo construirán maquetas de barcos, aviones, tanques o coches. Se está poniendo de moda el vender kits para construir tu propio PC. Compañías como Olympian venden todos los componentes necesarios para fabricar tu ordenador a tu gusto. De esta forma se obtienen dos ventajas: la primera es llegar a construir un aparato con tus propias manos y la segunda es que la computadora tendrá las características que tu elijas.

(Más información: Olympia (Inglaterra) 07 44 81 4467128)

VIAJA, PERO SEGURO



Adtec Ltd. es una empresa que ha desarrollado un curioso aparato para los viajeros incansables. Con el aspecto exterior de una calculadora este pequeño ordenador de bolsillo incorpora en su memoria toda la información referente a gasolineras, hoteles, restaurantes, hospitales, campings y otros puntos que pudieran ser interesantes para quien conduce su coche por cualquiera de las carreteras españolas. El sistema funciona introduciendo los datos del kilómetro y la ruta en la que estamos situados y luego pulsando la tecla correspondiente al servicio que deseemos conocer, la respuesta se mostrará en breves segundos en una pequeña pantalla LCD. Un gran avance, sobre todo, para los que nunca hemos conseguido doblar a la primera un mapa de carreteras.
(Más información: Adtec 91-5973048)



MIL Y UNA FORMAS DE USAR LA TELEVISIÓN

Se está poniendo de moda lo que se ha dado en llamar televisión interactiva. El invento consiste en una unidad externa de pequeño tamaño y un mando a distancia que la controla, este aparato está conectado vía telefónica con la emisora correspondiente de televisión y en ella existe un ordenador central que recibe los impulsos de los emisores situados en nuestras casas. De esta forma la participación en los concursos o la realización de encuestas de cualquier tipo se podría hacer sin ningún problema. Desde la butaca del salón podríamos llevarnos el escaparate del "Precio Justo" o dar nuestra opinión sobre un tema de candente actualidad. Y si le echáis imaginación las utilidades de este sistema se amplían considerablemente. Por ejemplo, en Estados Unidos hay una emisora de TV que se ha puesto de acuerdo con una cadena de pizzerías y permite que podamos pedir nuestro plato favorito sin necesidad de usar el teléfono. El sistema empleado manda la señal a un satélite que a su vez la transmite a la central del banco que nos descuenta el importe de nuestros fondos y desde allí el pedido se reenvía a la pizzería de donde el repartidor sale con la comida directamente hacia nuestra casa. Ahora sólo falta que la pizza también pueda ser enviada vía satélite a nuestro comedor. Pero eso es ya ciencia ficción.

LOS VÍDEOS DEL FUTURO

Mientras que todas las empresas se preparan para empezar a fabricar televisores de alta definición también los vídeos comienzan a incorporar esa nueva tecnología. Thomson ha anunciado la próxima salida de un videocassette que permitirá grabar las emisiones en formato 16/9 y reproducirlas en un televisor de alta definición. El S7000 es un S-VHS que posee también todos los avances técnicos de los aparatos de última generación, como sonido estéreo, dos velocidades de grabación reproducción, sistemas PAL y SECAM, etc. El precio de este aparato en Francia, su país de origen, ronda las 200.000 pesetas.

INDIAS INFORMÁTICAS

Visto que el 92 andaluz es algo universal, no hay nada más universal y andaluz que el Archivo de Indias. Nuestra particular "biblioteca" del Descubrimiento de América que acabó la tristemente famosa "Leyenda Negra". La noticia es que por fin, después de más de cuatro siglos, aunque esto sólo haya sido posible en éste.., se ha culminado la primera fase de su informatización. Tres importantes instituciones se han puesto de acuerdo: el Ministerio de Cultura, IBM y la Fundación Ramón Areces. Suponemos que la primera ha puesto la idea, la segunda los medios y la tercera el dinero. Lo que es seguro es que se ha avanzado mucho en lo que a informatización de nuestro legado cultural se refiere. Las cifras son las siguientes; 1000 millones de pesetas de presupuesto y 10 por ciento de páginas "ordenateadas". Lo único malo de todo este asunto es que se va a tardar bastante en finalizar el trabajo, por la complejidad del mismo. Y es que ya se sabe que "las cosas de palacio van bastante despacio".

BAJAN LOS PRECIOS DE LOS 486



La competencia entre los tres grandes, Intel, AMD y Cyrix, ha obligado a un drástico recorte de precios en los procesadores más rápidos de la actualidad. La perspectiva de un sustituto del 486 que aparecería en septiembre y la generalización de este procesador en el mundo profesional ha obligado a bajadas de precio en el mercado internacional que muchas veces rondan el 50 por ciento.
Esto implicará en los próximos meses el acercamiento de la tecnología 486 a niveles del gran público.

LIBROS

APLICACIONES

PC TOOLS DE LUXE

139 Pags. 1500 Ptas.

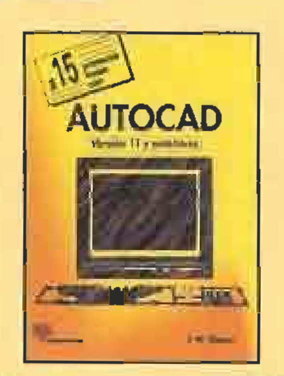
El libro se encuentra estructurado en torno a tres grandes secciones: una primera parte dedicada a gestión de ficheros, discos y directorios dentro de PC Tools; una segunda que contiene la descripción de sus herramientas ofimáticas; y la tercera parte que comprende módulos dedicados a optimizaciones de gestión y otras funciones.

Al final del libro se incluyen cuatro apéndices en los que se informa sobre el modo de instalar PC Tools en el ordenador, el control de la utilidad con el ratón y la configuración del teclado, además de una lista completa de los parámetros que controlan todos los programas que incluye la versión 6 de PC Tools Deluxe.

Antonio Rincón •••
Paraninfo Nivel «I»

APLICACIONES

AUTOCAD



341 Pags. 3000 Ptas.

Aunque «AutoCAD» es una herramienta de sobra conocida por gran número de profesionales a los que en un principio no está dirigido el libro, uno de los apartados más interesantes del mismo para todos los usuarios es el que hace referencia a las posibilidades tridimensionales del programa, que comenzaron a manejarse a partir de la versión 10 del mismo. Hay que dejar claro a los no iniciados que, aunque «AutoCAD» sea una gran ayuda para el diseño y este libro enseñe a controlar el programa de forma rápida, esto no quiere decir que vayamos a aprender dibujo técnico con ninguno de los dos, ya que dichos conocimientos ya se le suponen a cada usuario.

J.M. Alonso •••
Paraninfo Nivel «C»

APLICACIONES

WORKS

293 Pags. 3000 Ptas.

Works se compone de: procesador de textos, base de datos, hoja de cálculo, gráficos, comunicaciones y accesorios como alarma, calculadora,etc.

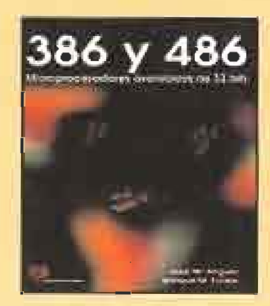
No es necesario disponer de ningún conocimiento previo del programa para una buena comprensión del texto, ya que el libro parte de un nivel cero, tanto en el conjunto del paquete como en cada una de las utilidades que lo componen, y tiene un desarrollo bastante claro y explícito en todo su contenido.

El libro incluye una serie de apéndices de accesorios, utilidades, menús, etc., con los que se puede trabajar con los módulos que integran el paquete; un índice alfabético y un disquete, que contiene una serie de ficheros para realizar prácticas.

J. Carlos Luengo •••
Paraninfo Nivel «I»

HARDWARE

386 Y 486: MICROPROCESADORES AVANZADOS DE 32 BITS



502 Pags. 3300 Ptas.

Estructurado en dos grandes secciones, cada una dedicada a cada microprocesador, el texto nos invita a descubrir las diferencias existentes entre los diversos microprocesadores de 32 bits pertenecientes a la familia X86.

También a estudiar a fondo la arquitectura del 386 y del 486, introduciendo también ciertas ideas sobre las futuras líneas posibles de microprocesadores desarrolladas a partir de las investigaciones que existen hoy en día sobre la gama.

Quizá donde mejor encuentre su sitio este interesante libro, sea entre aquellos estudiantes universitarios que cursen asignaturas sobre sistemas digitales, arquitecturas de ordenadores, o materias similares.

J.M. Angulo y E.M. Funke •••
Paraninfo Nivel «E»

.PÉSIMO ·FLOJO ··NORMAL ···BUENO ····MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



YA FALTA POCO PARA LA ALTA DEFINICIÓN

En mayo del año próximo se reunirán enn asamblea los responsables de las telecomunicaciones europeas para decidir de una vez por todas las normas CCIR que darán lugar en 1995 a las primeras emisiones en HDTV –High Definition TV–. Estas normas CCIR son bajos las que deberán enviar las señales los decodificadores de todos los países a la red internacional de transmisiones, satélites y repetidores, y permitirán que en las centrales de cada emisora se puedan reemitir los programas aunque sean de diferentes sistemas televisivos en principio incompatibles. De este futuro acuerdo depende que en los años finales del siglo puedan convivir en armonía los tres prototipos que ahora pugnan por comerse el pastel de la alta definición: el europeo de 1250 líneas, el japonés de 1.150 y el americano, digital y totalmente diferente a los anteriores. Por el momento, y anticipándose al futuro, ya hay fabricantes de televisores que comercializan modelos con pantallas en formato 16:9, bastante más anchos que altos, como el cine,y que aseguran una total compatibilidad con este sistema europeo que, como ya os hemos comentado, comenzaría a funcionar dentro de tres años.

¡Y NO PINCHA!

Desde siempre, las plantas han alegrado la vista y el ambiente de cualquier oficina de trabajo (cuando escribimos estas líneas, estamos rodeados de vegetación...) Ahora resulta que los americanos y los suizos han descubierto que los cactus son buenísimos para absorber las radiaciones que emanan de las pantallas de los ordenadores y que, según parece, pueden producir hasta cáncer. Pero no todos los cactus en general, concretamente el "cereus peruvianus", proveniente de tierras iberoamericanas. Este ejemplar es pequeño de tamaño y muy espinoso, y consigue reducir el efecto de las radiaciones ultravioleta visibles haciendo la función de filtro si se coloca en uno de los dos lados de la pantalla del ordenador.

MEJORAR WINDOWS

Uno de los mayores problemas de Windows de Microsoft ha sido siempre su velocidad de gestión de pantalla. Incluso en los ordenadores más rápidos, el cambio de una ventana a otra siempre conlleva un cierto tiempo de refresco de imagen que muchas veces puede llegar a causar problemas. Para evitarlos GTS ha diseñado unas tarjetas de vídeo específicas para usar con Windows y OS/2.

Estas llegan a aumentar la velocidad de este entorno gráfico hasta un 24 por ciento más que la tarjeta más potente de la actualidad.

(Más información: Kingston (Inglaterra) 07 44 252 316060)

COMPRAS SOBRE SEGURO

Computer Select es el nombre comercial de un catálogo de productos para PC. Este viene en CD-ROM e incluye datos sobre 70.000 productos diferentes para compatibles, 50.000 artículos sobre software y hardware recopilados de entre 140 revistas del sector, información sobre 12.000 compañías de todo el mundo y un diccionario con 9.000 términos de informática y telecomunicaciones. Todo en un único disco compacto. Computer Select lo distribuye en España Micronet y ya está disponible.

(Más información: Micronet 91 3589625)



TODAS LAS CARRETERAS EN TU PC

Auto Route Express es un curioso programa que incluye mapas de más de 90.000 kilómetros de carreteras y muestra la distancia más corta entre dos ciudades a nuestra elección. Esta interesante utilidad viene en versiones diferentes para el Reino Unido, Francia, Alemania, Benelux, Europa y Estados Unidos y entre sus numerosas posibilidades está la de poder imprimir en papel la ruta elegida e incluso aconsejar sobre la velocidad adecuada en cada carretera y calcular los tiempos de llegada al destino.

(Más información: Nextbase Ltd (Inglaterra) 07 44 784 421422)

CÓMO DUPLICAR LA CAPACIDAD DEL DISCO DURO



Superstor 2.0 es una potentísima utilidad de compresión de disco que permite prácticamente duplicar la capacidad del disco duro de nuestro ordenador. Trabajando de modo transparente al usuario, el programa comprime todos los ficheros incluso en disquete permitiendo que los datos puedan ser leídos en otro ordenador diferente aunque no tenga instalado Superstor. El artífice de esta maravilla es un controlador de sólo 47k de longitud que puede colocarse en la parte alta de la memoria del ordenador. Superstor 2.0 es una versión mejorada del compresor que incluye el sistema operativo DR DOS 6.0 de Digital Research.

HOY, DICTADO

Philips acaba de sumar una nueva dimensión a la organización de las oficinas en lo que a tecnología digital se refiere. El nuevo sistema de los holandeses se aplica a los dictados, para preparar documentos.

En un primer momento, el dictáfono y el equipo de reproducción no parecen diferentes de sus equivalentes analógicos. Lo distinto de estos dos sistemas es que el de Philips no contiene cassettes y los usuarios graban el discurso directamente en el disco duro del ordenador.

De este modo, los dictados son digitalizados y enviados, por medio de una red de transmisión de datos, a la secretaria elegida, cualquiera que sea su ubicación. Puede almacenar hasta 100 horas de dictado, equivalentes a 2000 páginas.

Y otra ventaja de esta tecnología digital es que cualquier persona puede encontrar en segundos un pasaje específico del dictado, al igual que añadir o sustituir todo tipo de mensajes.

POTENCIA PARA LLEVAR

Orac Information Systems Ltd. fabrica uno de los más potentes notebooks del mercado. El EPS 433DX tiene un procesador 486DX a 33 Mhz, 4 megas de Ram expandible a 10, discos duros removibles de 40, 60, 80 o 120 megas, una unidad interna de disco de 3 1/2, salida para monitor VGA, un puerto serie y dos paralelos.

(Más información: Orac (Inglaterra) 07 44 734 772233)



DESDE EL PRINCIPIO

Por lo menos una compañía de ordenadores se ha acordado de los pequeños con deficiencias sensoriales. Los italianos de Olivetti han creado un innovador sistema multimedia que desde el principio puede ser utilizado por niños sordos. Mejor dicho aún, está especialmente diseñado para ellos. Se trata del Adted (Advanced Technologies for the Education of the Deaf) y permite mejorar la capacidad lingüística de estos niños y potenciar su aprendizaje.

La aplicación multimedia reúne cuatro fuentes de información: un suceso filmado, su versión bilingüe en LIS (lenguaje italiano de signos), otra versión en italiano escrito y gráficos explicativos. Y está pensada para que no sólo los alumnos sino los profesores comprendan fácilmente su funcionamiento. Así pues, Olivetti se apunta un buen tanto informático y humano.

EL NUEVO ESTÁNDAR DE INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN

Adobe ya está promocionando su nueva y revolucionaria tecnología a la que ha dado el nombre de Carrusel. Basado en el lenguaje Postscript, Carrusel permitirá el intercambio de todo tipo de documentos entre máquinas basadas en DOS, Windows, Macintosh y OS/2. Carrusel no sólo permite la transferencia de ficheros sino que los diferentes tipos de letra con sus características específicas podrán ser importados de un ordenador a otro.

LA NUEVA VERSIÓN DE PC GLOBE

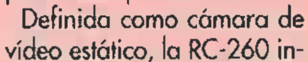
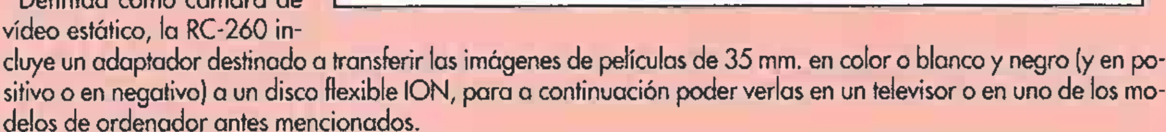
El atlas informático más importante del mundo, PC Globe, acaba de ver la luz en su nueva versión 4.00. Aparte de mapas bastante más detallados en los que se han incorporado las nuevas naciones europeas que han surgido en los últimos tiempos, se le ha añadido a este atlas informaático una completa base de datos totalmente actualizada con información sobre todos los países del mundo.

(Más información: PC Connections (Inglaterra) 07 44 706 222988)

FOTOGRAFÍAS EN FLOPPY DISK



Si eres usuario de Commodore Amiga, PC o Apple Macintosh y te gustaría utilizar tus fotos en tus propios programas. O si simplemente te gustaría ver tus fotografías a los pocos instantes de ser captadas, y de una forma tan cómoda como es en la pantalla de tu televisor, solamente necesitas dos cosas: la «módica» cantidad de unas 130.000 pesetas, y la nueva cámara ION RC-260 de Canon, un revolucionario modelo de sorprendentes prestaciones.

Definida como cámara de vídeo estático, la RC-260 incluye un adaptador destinado a transferir las imágenes de películas de 35 mm. en color o blanco y negro (y en positivo o en negativo) a un disco flexible ION, para a continuación poder verlas en un televisor o en uno de los modelos de ordenador antes mencionados.

A TODO COLOR

Realmente es una maravilla asistir a nacimientos de este tipo. Nos referimos a un portátil de Toshiba con una pantalla TFT a color que reduce hasta un 40 por ciento el gasto de energía. Su memoria es de 8 megas y puede ejecutar operaciones cuatro veces más rápido que cualquier ordenador de su gama. De 3,5 kilogramos y 297 por 210 por 56 milímetros. Este pequeño gran Toshiba cuenta con una pantalla de 12,5 milímetros, con un tamaño de punto de 0,27 milímetros.

La autonomía de su batería junto con su rapidez en recargarse, además de otras muchas ventajas, hacen pensar que este tipo de ordenadores terminaran sustituyendo a los modelos de sobremesa. El único problema hasta el momento es su elevadísimo precio.

TUS VÍDEOS FAVORITOS EN PAPEL

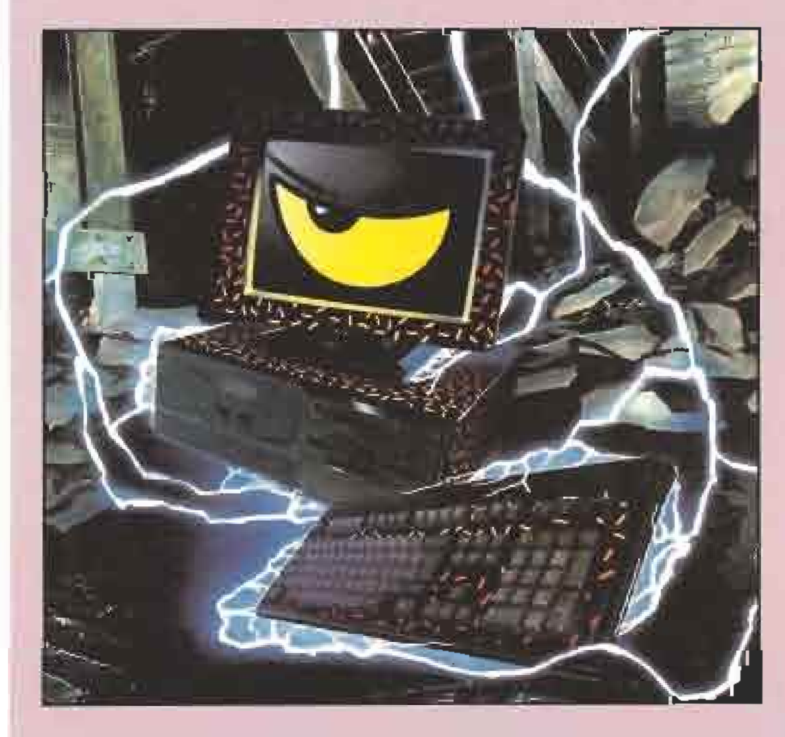
Panasonic va a lanzar un curioso aparato que permite imprimir en papel, con calidad fotográfica, cualquier imágen que le enviemos procedente de una fuente de video. El Videoprinter, nombre comercial del invento, tarda sólamente alrededor de ochenta segundos en imprimir la señal que hayamos elegido. Parece que la tecnología va a conseguir que dentro de poco la fotografía como tal haya dejado de existir y sea sustituida por el video. (Más información: Panasonic 93 4259483)

ORDENADORES SIN TECLADO



Laptops y Notebooks siempre tendrán un límite en su miniaturización: el teclado. ¿Quién quiere trabajar en un ordenador en el que las teclas sean tan diminutas que haya que pulsarlas una a una? Conscientes de esta limitación, los fabricantes están comenzando a diseñar lo que serán las máquinas del futuro. La solución más generalizada es sustituir el teclado por una pantalla de cristal líquido en la que se pueda escribir directamente con un lápiz especial. Los Penpads, que es como se llaman estas computadores, son mucho más pequeñas que los notebooks clásicos y poseen sus mismas prestaciones, incluso se puede sustituir el ratón por el lápiz especial y "pinchar" con el mismo en los iconos de versiones especiales de Windows y otros populares programas.

SÓLO PARA JUGAR



Todavía se sigue pensando en el PC como un ordenador que básicamente se utiliza para trabajar, pero ya comienza a haber marcas que lanzan modelos específicos dedicados principalmente al mercado del videojuego. En nuestro país aún esos ordenadores siguen teniendo un aspecto físico idéntico a los computadores "serios" pero en otros países como Alemania los compatibles se están vistiendo de fiesta. Un 386SX a 25Mhz con un disco duro de 50 megas y 2048K de Ram, o lo que es lo mismo, la configuración mínima necesaria para los super juegos que están apareciendo en los últimos meses y los que lo harán el año próximo, aparece en esta foto que os mostramos camuflado con un traje de "combate" que hará sin duda juego con la decoración de vuestra habitación.

DE VGA A VÍDEO



El Genie es un convertidor que permite transformar la señal VGA de cualquier ordenador a video compuesto o S-VHS. Genie funciona totalmente por hardware y no necesita la implementación de ningún programa para obtener resultados, lo que le convierte en compatible con todo tipo de utilidades gráficas. Grabar en cinta las presentaciones de los productos de empresa, la última partida que hayas jugado en tu videojuego favorito o los títulos de cabecera de tu más reciente producción de video será, a partir de ahora, una tarea muy sencilla de realizar gracias a este periférico. Toda una novedad para tu ordenador, que se convertirá en una "máquina" más animada.

(Más información: Instituto Informático de Madrid 91 470 22 32)

DELUXE PAINT ANIMATION

Hace poco, tuvisteis la oportunidad de leer en nuestras páginas un artículo que hacía mención a unos de los programas de dibujo más completos del mercado: «Deluxe Paint Enhanced». Ahora analizamos una nueva versión de este clásico, pero con alguna revolucionaria novedad como es la posibilidad de animar nuestras creaciones: «Deluxe Paint Animation»



Con «De Luxe Paint Animation» para PC, al igual que antes en Amiga, os será posible crear complejas animaciones .


Una vez trabajada la imagen tendréis, la oportunidad de ver vuestro trabajo como si fuera una película.

■ ELECTRONIC ARTS
■ Disponible: **PC**

Este nuevo producto que Electronic Arts lanza al gran público en principio no difiere, en su aspecto externo, en nada con el anterior. Solamente a simple vista encontramos dos diferencias significativas; una de ellas es la calidad que aporta las tres dimensiones en los iconos de herramientas y otro es un nuevo opción que se incluye en la barra de menús. El paquete entero puede sustituir tranquilamente al anterior en nuestro disco duro. Los ficheros de dibujo son, lógicamente compatibles entre las dos versiones. Con esto quiero decir, que si tenéis instalado «Deluxe Paint Enhanced», y queréis utilizar ahora «Deluxe Paint Animation», podéis sustituirlo por el segundo sin ningún temor a perder posibilidades de edición. Unicamente deberéis conservar los dibujos creados con anterioridad para poder utilizarlos ahora.

VIEJO TRUCO ESCOLAR

La opción de animación utiliza una técnica muy parecida a aquel viejo truco que todos habremos hecho alguna vez cuando estábamos en el colegio. Dibujábamos un muñequito en la esquina de la página de un libro, una secuencia posterior en la siguiente y así sucesivamente. Luego pasábamos rápidamente todas las páginas del libro y aquel muñequito seguía fielmente la trayectoria que nuestro dibujo le había marcado. Pues bien, como ya he dicho la animación en este programa se basa en eso. La diferencia es que en este programa, lo que antes eran páginas ahora son fotogramas, y nuestro humilde muñequito puede ser, como todos sabéis, el dibujo más sofisticado que nuestra mente imagine.

La técnica de dibujo es exactamente igual a la anterior versión por lo que no tiene sentido que volvamos a contaros en qué consiste. La animación por el contrario incluye factores nuevos que pueden ser al principio un poco complicados de utilizar. Lo mejor que se puede hacer es coger el manual, encender el ordenador e ir siguiendo fielmente cada uno de los ilustrados ejemplos que en él encontraréis.

En la parte inferior se sitúa la barra de información, que ahora nos muestra más aspectos: el nombre del fichero que estamos utilizando y algo que es muy útil a la hora de hacer una composición animada; el número de fotograma actual y el número de fotogramas totales que estarán dispuestos para nuestra creación. Otra novedad que no deja de sorprender a pesar de su sencillez, es la posibilidad de crear pinceles móviles. El pincel no es como en «Deluxe Paint Enhanced» un dibujo que podemos colocar en pantalla siempre que queramos. También es una secuencia de dibujos en él mismo. Por ejemplo, con el paquete original se suministran algunos ficheros de pinceles animados como uno titulado "barrido". Entremos en el menú "Animación" y en la primer opción que hace referencia a estos pinceles seleccionemos cargar "barrido". Ahora en nuestra pantalla se incluye un karateka en una postura inicial de barrido.

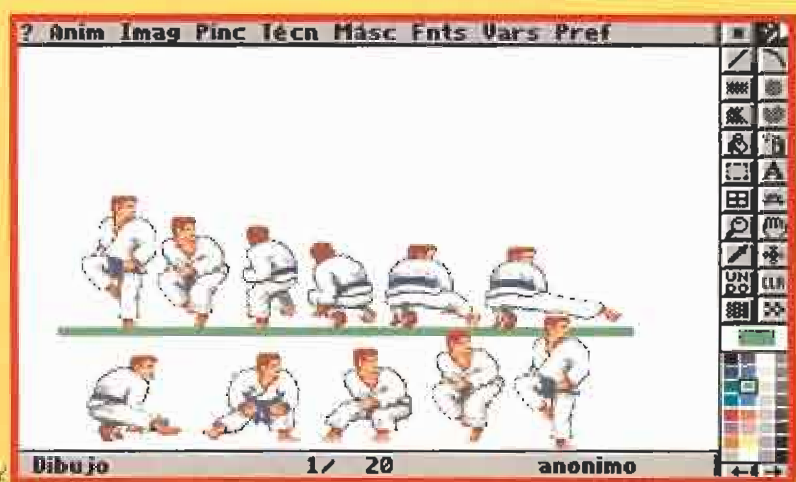
A GOLPES DE PINCEL

Quizá tengamos que adaptar la paleta para utilizar los colores que se utilizaron para crear a nuestro amigo. Ahora pinchemos con el pincel en cualquier punto de la mesa de trabajo. La imagen se fija en ese punto y ahora el pincel se convierte en el mismo karateka pero en una postura posterior de la secuencia de barrido. Si pasamos al fotograma siguiente y fijamos esa postura, y así hasta acabar con la secuencia entera, tendremos una pequeña película que nos mostrará tan atractivo ejercicio.

La posibilidad de hacer este tipo de creaciones, mejora cuando introducimos la



Los menús de este singular programa son extraordinariamente efectivos y, sobre todo, muy completos.



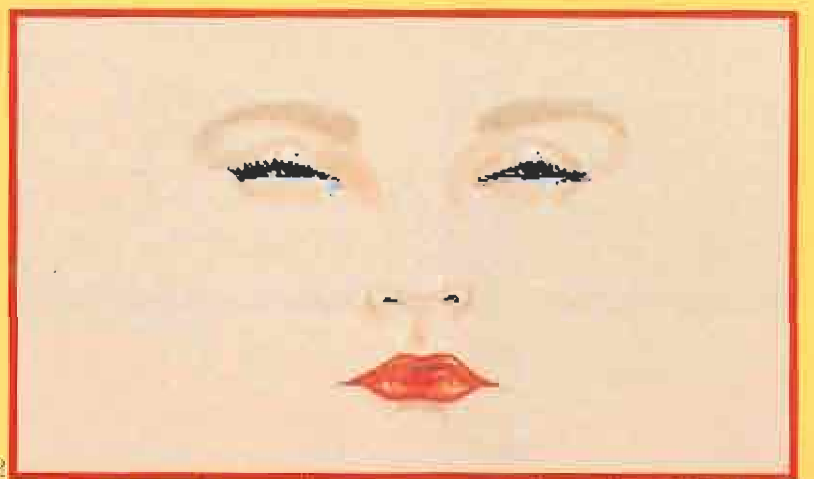
Usar el pincel para crear secuencias para posteriormente darles vida es una de las opciones más cómodas para introducirse en el mundo del dibujo animado.



No es que sea muy agradable, pero esta animación fue la primera cosa que se nos pasó por la imaginación para probar de lo que el programa era capaz.



«De Luxe Paint Animation» viene con bastantes animaciones para que las examinemos y podamos aprender paso a paso la técnica para convertirnos en maestros.


Una cara triste puede convertirse en una cara sonriente por obra y magia de una utilidad tan poderosa como este programa de Electronic Arts.



En el campo de la educación, «De Luxe Paint Animation» es una herramienta poco menos que imprescindible para maestros y educadores.



Si tienes la suerte de poseer un "genlock", conseguirás realizar unas sorprendentes titulaciones para tus propias producciones de vídeo.

posibilidad de fijar un fondo determinado para todos los fotogramas. Así a nuestro deportista le podíamos haber dibujado un fondo, y haberlo fijado a lo largo de toda la secuencia. Otra opción que «Deluxe Paint Animation» incluye, es la de hacer esto, pero animando el fondo. De esta manera, las posibilidades de sorprender a nuestros amigos, son casi infinitas. Desde el menú "Animación" tendremos acceso al control de fotogramas, velocidad, pinceles, etc...

Incluyendo además la conversión de los controles a teclado para hacer algunas maniobras más simples, realizándolas con una tecla y no teniendo que entrar todas las veces en los menús. Cuando una secuencia está construida, los cambios entre fotogramas pueden ser quizá un poco bruscos y Electronic Arts, nos ofrece para solucionar este pequeño problema una opción titulada "Optimizar". Lo que hace es estudiar como están hechos los cambios entre fotogramas para hacerlo más suave y que no sean tan perceptibles cada uno de los cortes. Algo que muy pocos programas de este tipo tienen en cuenta.



La forma de controlar la animación es casi la misma que emplearíamos para manejar cualquier modelo de vídeo doméstico.

Una novedad que no deja de sorprender a pesar de su sencillez, es la posibilidad de crear pinceles móviles.

PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

Otros pequeños programitas, como era «Camera», «Gallery», etc.., vienen incluidos en este gran paquete. Pero ahora la que quizá más interese es la llamada «Play» que nos permitirá desarrollar nuestra película directamente desde el "prompt" del Dos. Esto quiere decir que podríamos utilizarlo en las macros que casi todos nos construimos, y así personalizar un poco más nuestro propio PC. ¿Os imagináis que encendéis el ordenador, y se os muestra una lujosa presentación como la de un juego, únicamente para daros la bienvenida? Y si los más manitas piensan un poco, llegarán a una sencilla conclusión. Sólo haría falta una tarjeta digitalizadora para grabar nuestras maravillas en vídeo. Así no dejaríamos de sorprender a familiares y amigos. Pero no dejemos de pensar en otra utilidad de gran interés hoy en día para publicistas y, en definitiva, gente de empresa. Se podrían crear presentaciones empresariales de gran calidad y diseño con sólo crear pequeñas animaciones referentes a la materia que fuese. Hasta ahora existían programas para hacer este tipo de actividades, como era «Story Board» de IBM. Pero aunque no dejaban de ser menos potentes que este, incluían menos posibilidades de juego con pinceles y fotogramas.

La dificultad será mínima para los que conociendo «Deluxe Paint Enhanced», os leáis el manual con el ordenador delante. Para los principiantes, no será tampoco tanta, aunque os llevará algo más de tiempo llegar a hacer animaciones gran calidad. Un gran paquete a la vez que entretenido, instructivo tanto para grandes como pequeños. Electronic Arts se está esmerando en sus creaciones y los chicos de Dro Soft, no dejan de presentarnos cosas de gran calidad y, principalmente, de mucho interés para todos nosotros.

Manuel Garrido López

YO NEXUS 7

DIARIO DE UN REPLICANTE

Calor. Verano. Playas. Piscinas. También en estos días los "replicantes" nos vemos obligados a agarrarnos del brazo del relax y el descanso, a alejarnos, aunque sólo sea por unas cuantas fechas, del trabajo y la monotonía de costumbre.

Se hacen las maletas, se empaquetan los utensilios del veraneo –palita, cubo y walkman incluidos– y ¡hála!, a disfrutar lo máximo posible que el tiempo es "fugaz". Tiempo. Ocio. Momentos para la reflexión. He estado buscando y leyendo algunos de mis "otros" archivos, esos mis ficheros de memoria donde mis "implantes genéticos" guardan datos e instantáneas. Tal vez se trate sólo de recuerdos sin importancia pero, ¿qué sería de nosotros, pobres mortales, sin esas diapositivas cuyo palpitar en nuestras mentes nos hacen sentir más vivos, más ¿humanos? Comencemos pues, porque ¿a quién no le gustaría fisgonear en un diario y más si se trata del diario de un replicante? Bien no os cortéis. A mí me gusta compartir los recuerdos con los amigos ¿a vosotros no?

Archivo 7327 /V

Hoy he visitado por primera vez la "Exposición Universal del '92". ¡Qué cantidad de personas! Se ve que nadie se ha dado cuenta de mi naturaleza de androide. Lo digo por los empujones y pisotones diversos que me he llevado a lo largo del día. ¡Ah! Un dato curioso. Mientras contemplaba la gigantesca pantalla "Jumbotrón", a mi lado, un par de críos jugaban con una pequeña consola portátil a color. Todo un contraste de la moderna tecnología: David y Goliat. De repente soltaron el juguetito y salieron disparados en busca del enorme televisor de Sony; supongo que con la intención de conectarle un par de joysticks por donde fuera, y así disfrutar "a lo grande" de sus videojuegos preferidos. Habrá que ir pensando en comprar un "Jumby" de esos para casa. El espacio es lo de menos, digo yo.

Archivo 8692 /W

Ha llegado a mis manos un nuevo artilugio conocido como "Data-Discman" o "Libro Electrónico". El cacharrito es todo un alucine: permite tener almacenados el equivalente a unos cien mil folios escritos en datos, y coge en un bolsillo. Los "chuleteros estudiantiles" y los "opositores" están de suerte. Además tiene un reloj y calculadora incorporados, hilo musical, cocina, sauna, cuarto de baño, salón de masajes, etc, etc, etc.

Archivo 6531 /P

Ayer me levanté con unas horribles ojeras y moratones por el cuerpo, y no es extraño. Donkey Kong me aplastó las narices con un pesado tonel de madera de roble; Rambo y sus colegas de «Operación Wolf» agujerearon a balazos mis tejanos Liberto recién comprados y, por si fuera poco, una panda de piratas maleducados me dejaros sin "slips" en medio del bosque. ¿Quién ha sido el graciosillo ese, inventor de los cascos para la realidad virtual? Algunos "aparatos modernos" deberían llevar la etiqueta esa de "Las autoridades Sanitarias advierten que ... "

Archivo 9390 /Z

A ver, a ver. Según he deducido yo solito, la Infografía es el arte de hacer que cosas irreales parezcan tan "reales" o más que la vida misma. Veamos pues. Yo es que tengo un problema. Llevo tiempo queriendo cambiar mi viejo Seat 600 por un Testarrosa de esos rojos que salen por la tele. Entonces a mí me gustaría saber..., ¿cómo dicen que se llaman esos Silicon Graphics no se qué? Oiga ¿esos trastos cuestan mucho? Yo tengo unos ahorrillos en la hucha sabe. No sé si mi viejo vehículo quedaría como un Ferrari si lo desmontásemos y lo metiésemos en pedazos en uno de estos ordenadores porque..., eso se puede hacer, ¿no?

Archivo 7070 /B

¡Qué pena! Mi flamante monitor en color y estéreo se ha averiado. Será que últimamente lo he conectado durante demasiado tiempo. No se por qué en vez de aparecer en la pantalla el programa de contabilidad, aparece un pollo dando vueltas sin cesar y desprendiendo un terrible olor a "chamusquina". ¡Caramba! Yo pensaba que la marca del monitor era Macintosh y Moulinex... ¡Anda! ¡Oye mamá!, ¿tú no habrás confundido el microondas con...? Ya se lo que tenemos hoy para cenar: revuelto de teclas y monitor al pil-pil.

Archivo 2029 /U

Esta mañana he asistido a un espectáculo sobrecogedor. Mis seiscientos floppys se han congregado en manifestación. Al parecer por la aparición en el mercado de unos tales CD-ROMs digitales. Los manifestantes que estuvieron danzando y caminando en círculo durante una hora, encima del escritorio, profirieron gritos de "NO AL PARO" y "FUERA EL INVASOR". Algunos de los disquetes portaban pancartas de protesta en las que se podía leer: "NO IREMOS A LOS RETRETES COMO NUESTRAS NIETAS LAS CASSETTES" y "FUERA CD-ROM, EL LASER AL PAREDON". ¡Uff! No se me ocurre nada para calmar los ánimos. Quizás si les hablara de la necesidad del avance de la tecnología y de un aumento extra de la pensión...

No sé que nos pasa a los replicantes cuando recordamos. Sentimos unos enormes ganas de..., ¡snif!, ¡snif! ¿Tiene algún lector un pañuelo a mano que no le sirva? ¡snif! Le quedaría muy agradecido.

Rafael Rueda



LA Otra PANTALLA



A Toni Barroso, un amigo de Micromanía que nos ha escrito desde la olímpica Barcelona, no le hacía mucha gracia eso de que todo un playboy como Larry tuviera que andar por toda la ciudad buscando un taxi para poder moverse. Así que decidió echarle una manita y le encargó el impresionante Deluxe Paint Jaguar PC, en el que podéis ver a nuestro querido Larry más contento que unas castañuelas. "Entre lo guapo que soy y este cochazo, no voy a dar abasto con tanto ligue", debe pensar Larry. Genio y figura...

CONSEJOS DESDE EL FRENOPÁTICO

Por Lou Cypher

■ Si eres nuevo en esto del PC, cuando termines de instalar en tu disco duro un juego que te ocupe cerca de 8 ó 9 megas, escribe antes de jugar "delete" y el nombre del juego. Verás que sorpresa.

■ Cuando tengas el disco duro de tu ordenador hasta los topes y desees instalar más programas, aquí va el mágico truco del almendruco para hacerlo sin problemas. Sin tocar para nada los programas instalados teclea "Format" seguido del nombre de tu disco duro y ¡hop!, ya puedes meter todos los programas que quieras.

■ Para conseguir vidas infinitas en todos los juegos de consola, sea la que sea, lo único que tienes que hacer es pulsar 1546 veces seguidas el botón de Reset y, más tarde y sin apagar el aparato, saca y mete 5 veces el cartucho del juego que quieras. Ya verás como a partir de ahora, jugar con tu consola será algo totalmente increíble.

■ ¡Atención! Se avisa a todos los usuarios de Amiga que va a salir al mercado un chisme que lleva por nombre "Ponderous Erasable Deportive Osculator 4D". El cacharro en cuestión es una especie de ratón que funciona con calcopirita verde radioactiva y que da suaves masajes eléctricos de 560V cada vez que pulsas el botón izquierdo (¿o era el derecho?). El "P.E.D.O.", como es conocido popularmente, permite jugar a los simuladores de boxeo con una perspectiva tridimensional nunca vista hasta ahora, que además te hace sufrir en tus oblongas carnes todos los golpes que reciba tu escuchimizado jugador. Se adjunta de regalo un bocata de anchoas en pepitoria y un disco flopóptico de 30 microbits. PVP: 50000 rupias congoleñas y la voluntad.

■ Si tienes algún problema de carga con tus discos de 3 y 1/2, aquí te explicamos cómo resolverlo. En primer lugar corre el protector metálico hasta que veas el disco; después con un poco de agua, jabón y un Scotch Brite raspa bien la superficie. Una vez hecho esto, sumerge el disco en una solución de lejía y salfumán al 50 por ciento y añade tres gotitas de vermut. Si haces todo esto paso a paso, ya no tendrás que preocuparte más por tus discos.

■ Si las etiquetas que le pones a tus discos no pegan bien y se caen, haz lo siguiente. Coges todos tus discos de cinco en cinco, pones la etiqueta encima del primero y acto seguido, con un martillo y un clavo de no menos de 10 centímetros, das un fuerte golpe en todo lo alto. Verás como ya no se vuelven a caer.

¿Sabías que...?

Ocean ha conseguido uno de los mayores logros de su historia. Porque de éxito importante se puede calificar el acuerdo al que han llegado con la productora del superfamoso Steven Spielberg. Se trata de la adquisición de los derechos de su última película, «Jurassic Park», para hacer de la misma un videojuego. La producción del conocido rey Midas de Hollywood se estrenará en nuestro país, si todo sigue su curso según lo previsto, –lo que nunca se sabe cuando se trata de películas del mago de la cinematografía americana–, el próximo otoño, por lo que Ocean planea el lanzamiento de su juego para esas fechas.

«Jurassic Pack» está basada en la novela de Micheal Crichton, autor de ciencia ficción, y su argumento nos traslada a un lejano futuro donde unos experimentos genéticos dan vida a unos cuantos bichitos que se dedican a destrozar todo lo que encuentran a su paso. Os contaremos todo según nos llegue la información.

Busca las diferencias









Aunque no lo parezca, las pantallas que os ofrecemos este mes, pertenecen las cuatro al mismo juego y a tan sólo dos personajes. El juego en cuestión no es otro que el estupendo «Dune» y los rostros que aparecen en pantalla pertenecen al protagonista, Paul Atreides, el hombre tanto tiempo esperado por los Fremen, y al heredero e hijo mayor del barón Harkonnen, Feyd Rautha. Si habéis visto la película que dirigió David Lynch, podréis apreciar que en la versión definitiva del juego el rostro del protagonista es el mismo que el de Kyle Maclachlan (el agente Cooper de «Twin Peaks») y el de Feyd Rautha ha salido de la imaginación de los programadores. Sin embargo, en una demo previa a la aparición del juego, los papeles se encontraban cambiados. Mientras que el rostro de Paul Atreides nos resultaba totalmente desconocido, el del personaje Harkonnen tenía un parecido más que casual con el actor que le interpretó en la película, que no es otro que el archiconocido cantante Sting.

Ante esto, si uno piensa con algo de malicia, puede llegar a creer que el vil metal ha estado de por medio y el famoso cantante británico no se conformaba con ser recordado por su interpretación, exigiendo ciertas compensaciones a cambio de prestar su imagen. Pero bueno, no seamos malos y dejemos el hecho en una curiosa coincidencia. Y a vosotros, ¿qué versión os gusta más?

¿Cómo podremos trabajar en esta redacción sin caer en la tentación de tomarnos un respiro, ahora que han comenzado a salir un montón de juegos para nuestros Macintosh?

¿Por qué muchos programadores continúan con la manía de confundir en algunos juegos la originalidad con una dificultad que raya en lo imposible?

¿Cuándo llegará a las pantallas de nuestros ordenadores la película que ha batido todos los récords de taquilla en U.S.A., la segunda parte de «Batman»?

¿Qué están esperando los fabricantes de hardware para generalizar de una vez por todas e incluir de serie en sus equipos PC una unidad de compact disc para los programas en CD-ROM?

HUMOR por Ventura & Nieto



FORMIDABLE que ya no podamos decir eso de que en nuestro país los precios de los ordenadores son superiores a los del resto de Europa. La agresiva política de las empresas fabricantes de hardware ha conseguido que una continua guerra de costos haya limado las diferencias entre una frontera y otra. Por una vez los más beneficiados de los asuntos entre las grandes multinacionales hemos sido los pobrecitos usuarios. Ya era hora de que en alguna ocasión saliéramos ganando.

LAMENTABLE que aún existe gente con tan pocos escrúpulos que se aprovechen del trabajo ajeno como el personaje detenido en la madrileña localidad de Getafe, que se dedicó durante tres años al pirateo informático. En el momento de su detención se le ocuparon cerca de trescientos programas de todo tipo y más de diez mil discos dispuestos para vender. Según los datos ofrecidos por los periódicos, el sujeto en cuestión, pudo haber evitado negocios a las empresas perjudicadas por valor de doce mil millones de pesetas.

BARBARIAN II






Como todo el mundo sabe, Hegor el Bárbaro era el más famoso caballero que había pisado aquellas tierras. Hegor había vengado la muerte de su padre y acabado con las fechorías de su malvado hermano, Necrón. De este modo volvió victorioso a recuperar la corona que por derecho le correspondía. El único problema estaba en que músculos y cerebro rara vez vienen juntos, y Hegor tenía sólo muchos músculos. De ahí que el Consejo Supremo disuadiera a Hegor del trono, a cambio de una sustanciosa recompensa.
No tardó mucho tiempo Hegor en gastar todo su oro, y es que después de un duro trabajo el vino y las mujeres es lo que más relaja, o al menos eso dicen. Así que, nuestro héroe tuvo que volver a ponerse en forma para realizar lo que mejor sabía hacer: luchar.



UN ASUNTO PERSONAL

El hecho es que por todo el pueblo comenzaron a oírse rumores acerca de la resurrección de Necrón. Había quien decía que una pócima mágica le había hecho despertar de su letargo, otros afirmaban que las fuerzas malignas se habían reencarnado en la figura de su hermano para gobernar sobre la faz de la tierra. El motivo era lo de menos... Necrón había vuelto y eso sólo significaba una cosa: era hora de actuar, y Hegor lo sabía.

De nuevo el Consejo Supremo se reunió. Todos tenían miedo. Todos, excepto uno: Hegor. El problema estaba en que tras el último trabajo del guerrero los fondos de la comunidad eran prácticamente nulos, y contratar los servicios del héroe más popular de la época no era precisamente algo barato.

Pero todos sabemos que cualquier héroe que se precie tiene sus rarezas y Hegor no iba a ser la excepción que confirmara la regla. Cuando la noticia llegó a sus oídos dijo: "Primero fue por mi padre, luego por dinero, ahora, es algo personal" –¿Dónde habrá oído Hegor esta frase?–. En poco tiempo Hegor arregló su maltrecha armadura y sin más armas que sus manos se dirigió al Templo de Necrón, el mismo corazón del mal...

EL JUEGO

En «Barbarian II» el jugador se pone en el lugar de Hegor y, lógicamente, su finalidad no podía ser otra más que acabar con su diabólico hermano, Necrón.

El juego se desarrolla a lo largo de seis escenarios distintos, en los que decorados, misiones, enemigos, etc. son totalmente diferentes en cada uno de ellos. Estos escenarios son, además, lineales; es decir, es preciso atravesar un nivel para llegar al siguiente, aunque también es cierto que hay varias posibilidades distintas para completar cada uno de los niveles con éxito. A lo largo de este comentario se hablará de una de las posibles maneras de resolver el juego pero no necesariamente la única.

En el juego se combinan las pruebas de habilidad con las de fuerza, siendo estas últimas las predominantes. Nuestro personaje deberá manejar también seis tipos de armas: puñal, espada, hacha, ballesta, arco y lanza. Contará además con la ayuda de una especie de escala que, como luego diremos, es fundamental para el desarrollo del juego. En las últimas fases Hegor deberá manipular adecuadamente unas palancas para obtener la combinación que abra puertas y pasadizos secretos.

Contamos con una sola vida que viene reflejada en la parte inferior izquierda de la pantalla y que irá disminuyendo progresivamente al contacto de los enemigos, con lo que no hay ningún objeto que haga disminuir toda nuestra energía de una sóla vez.

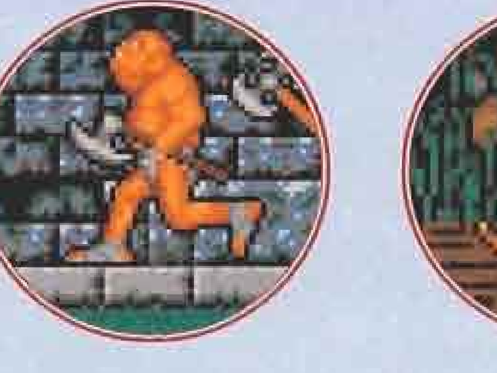
También figura, justo debajo del anterior, la energía del arma que estemos utilizando en ese momento, la cual irá descendiendo a medida que la vayamos usando, aunque es posible recargarla o al menos conseguir otra nueva, ya sea en las tiendas o robándosela a algunos de nuestros enemigos. En la parte inferior derecha aparece el número de dardos, flechas, llaves y monedas de oro que en ese momento poseemos. Por último, en el centro figura nuestro inventario, en el que tan sólo hay lugar para llevar cuatro armas simultáneamente.

Para coger las armas basta con situarse encima de ellas y pulsar el botón izquierdo del ratón (versión Amiga) o la tecla de espacio (resto de las versiones). El proceso para abandonar objetos es exactamente el mismo.

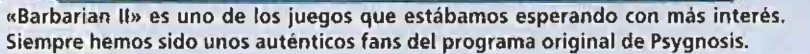
Es posible del mismo modo recoger llaves, aunque para hacernos con ellas tan sólo es necesario pasar por encima. Podremos conseguir también pociones mágicas con diversos efectos. Algunas aumentarán la potencia del arma que en ese momento llevemos activada, otras restaurarán parte de nuestra energía, etc.

Mención especial requieren las tiendas que aparecen en la segunda fase. En ellas canjearemos









«Barbarian II» es uno de los juegos que estábamos esperando con más interés. Siempre hemos sido unos auténticos fans del programa original de Psygnosis.

Hégor será capaz de realizar una gran variedad de movimientos para enfrentarse y derrotar a sus enemigos. Tenemos asegurada una interesante carnicería.

Tras muchos años de reposo, la muerte ha vuelto a la comarca de Hégor. Necrón es el culpable.



Los esqueletos son imposibles de matar, con varios espadazos conseguiremos que se conviertan en polvo, pero renacerán a los pocos segundos.



No sólo habrá que ser diestros en el uso de la espada, saltos y acrobacias son elementos indispensables para no terminar encerrados para siempre.

el oro que hayamos conseguido anteriormente por objetos útiles, generalmente armas y pociones que restablezcan nuestra energía.

En el caso de que queramos obtener un arma deberemos tener cuidado y pasar a la tienda con un recuadro de nuestro inventario vacío, ya que de no ser así no se nos permitirá la compra.

Una vez que salgamos de la tienda, ésta permanecerá cerrada por un corto espacio de tiempo. Es importante que visitemos estas tiendas para conseguir armas y energía, pero no es fundamental para completar la misión.

Por último podemos decir que existen diferentes tipos de enemigos en cada fase y por eso hablaremos de ellos más en profundidad al adentrarnos en el posterior desarrollo de la aventura.

PRIMER NIVEL:

EL BOSQUE.

Es el nivel más fácil que vamos a encontrar a lo largo de todo el juego, por eso resultará muy útil que nos familiaricemos con el manejo de nuestro personaje y que practiquemos los combates con nuestros enemigos. La única misión que tendremos en esta primera fase es encontrar la salida al segundo nivel. No existe, por tanto, ningún objeto fundamental que necesitemos recoger, pero aún así es importante que consigamos la mayor cantidad de dinero y armas que podamos.

La manera de lograrlo es bien sencilla. No tenemos más que matar a todos los enemigos que podamos y abrir todos los cofres que encontremos a lo largo de nuestro camino. En dichos cofres encontraremos desde dinero a armas, pasando por pociones mágicas.

Tan sólo deberemos fijarnos atentamente en dos elementos. El primero de ellos es un pequeño "goblin" que aparece inesperadamente y que nos quita dinero cada vez que pasa a nuestro lado, ahora bien si somos capaces de pasar rodando sobre él, –diagonal abajo y dirección izquierda o derecha, según el camino que queramos seguir–, conseguiremos el efecto contrario. El segundo elemento a tener en cuenta es una pequeña hada que aparece en algunos momentos de esta primera fase. ¡Atención! porque su presencia significa que en el suelo aparecerán dos grandes agujeros; uno conduce directamente a la segunda fase, el otro lleva a la muerte. Nuestro consejo es que los evites y sigas otros caminos más seguros.

A lo largo de esta fase nos encontraremos principalmente con cuatro tipos de enemigos diferentes, que a continuación pasamos a describir:

Hombre de Neanderthal: Es uno de los más sencillos de eliminar y además su muerte siempre nos proporciona algo de dinero, por eso recomendamos siempre luchar contra ellos. Los distinguiremos fácilmente por su aspecto de hombre primitivo.

Lobos: Son difíciles y rara vez proporcionan alguna ayuda, por eso lo mejor será evitarlos siempre que nos sea posible.

Ogros: No nos dejamos asustar por su aspecto, son muy grandes, pero muy torpes y apenas saben utilizar su enorme maza. Al igual que con el "Hombre de Neanderthal" conseguiremos dinero extra si logramos acabar con ellos. Nuestro consejo para estos ogros es que la mejor defensa es un buen ataque.

Demonios voladores: Son muy escasos en esta fase y generalmente llevan alguna poción. Dada su habilidad en vuelo resulta difícil acabar con ellos.

Si no deseamos ir de aventura por el bosque, podemos seguir la siguiente ruta que a la vez que corta es útil, pues si eliminamos a todos los enemigos que se nos pongan delante y abrimos los cofres, conseguiremos una suculenta cantidad de dinero que será suficiente para conseguir armas en la siguiente fase.

Antes de nada conviene aclarar que al llegar a una intersección de caminos, tanto si cogemos el sendero de arriba como si tomamos el de abajo, llegaremos exactamente al mismo sitio, por lo que omitiremos referencias sobre si nos dirigimos arriba o abajo.

Una vez dicho esto no tenemos más que avanzar hacia la izquierda desde el lugar donde empezamos la aventura y llegar hasta el final, allí cogeremos el sendero y apareceremos en una nueva pantalla desde la que nos dirigiremos a la derecha y nos meteremos por el último camino, para a continuación ir a la izquierda y repetir la operación del sendero. Una vez hecho esto estaremos en una pantalla en la que al fondo ha de haber la entrada a una cueva que es la salida de este nivel y, por tanto, la entrada al siguiente.

SEGUNDO NIVEL:

CAVERNAS DE LA DESESPERANZA

Es lo más parecido a un infierno. Muy pocos héroes han conseguido salir vivos de aquí... esperamos que nosotros seamos uno de ellos. Esta fase está poblada de puertas cerradas con llave, suelos que se rompen, trozos de piedra que se desprenden del techo, y para colmo, peligrosos enemigos como los siguientes:

Oso de las cavernas: Los evitaremos siempre que podamos ya que es bastante complicado acabar con ellos y su muerte no nos proporciona ningún beneficio.

Grofón: Son extraños animales voladores que nos atacarán a la menor oportunidad, pero es conveniente deshacernos de ellos porque sino, no nos dejarán movernos tranquilos por la pantalla.

Arquero: Son muy pocos los que aparecen, pero uno de ellos custodia un objeto imprescindible, por lo que es necesario eliminarlo. Como su propio nombre →

BARBARIAN II











Necrón está dispuesto a achicharrar a nuestro héroe. Claro que no conoce vuestra destreza y no sabe que le quedan breves instantes de vida.



Hay seis niveles de aspecto diferente. Todos son laberintos en los que nuestro mayor problema, aparte de los enemigos, va a ser orientarnos.



Los cofres que hay repartidos por todas las fases ocultan una serie de elementos sin los que terminar la aventura sería imposible.



Nuestro guerrero cuenta con siete tipos diferentes de armas para defenderse de los ataques de las criaturas que Necrón ha lanzado contra él.

indica nos dispararán flechas que entorpecerán nuestros movimientos, a la vez que su contacto nos restará energía.

Guerrero de la maza: Sus golpes pueden hacernos mucho daño. Tienen la ventaja de que son bastante fáciles de evitar.

El itinerario que debemos seguir para completar esta fase es el siguiente. Avanzamos hacia la izquierda prestando mucha atención, ya que el suelo desaparece bajo nuestros pies, por lo que tendremos que saltar, y eludir los pedazos de piedra que caen del techo. Bajamos y nos dirigimos a la derecha, donde encontramos una llave que cogemos pasando sobre ella.

No bajaremos las escaleras que hay junto a la llave pues no conducen a ningún sitio y una vez abajo es complicado subir; por eso, volvemos por donde hemos venido y bajamos las escaleras que hay a nuestra izquierda. Así aparecemos junto a una puerta que, con la llave en nuestro poder, ya podemos abrir. Tan sólo debemos situarnos frente a ella y empujar el joystick hacia arriba.

Desde donde nos encontramos nos dirigimos a la izquierda, veremos unas bolsas de oro, pero no las atrapamos ya que bajo ellas hay un pincho que se activa en cuanto note nuestra presencia. Bajamos las escaleras que hay antes de las citadas bolsas de oro y vamos a la izquierda.

Una vez evitados los peligros encontraremos una llave que debemos coger. Continuamos hacia la izquierda y pronto veremos una puerta a la que debemos dirigirnos También veremos una pócima y una bolsa de oro, pero vigilamos nuestros movimientos porque justo después de estos tesoros el suelo se abre por lo que tendremos que saltar.

Subimos las escaleras y saltamos al lado contrario intentando que la piedra que cae del techo no nos golpee. Ahora no tenemos más que abrir la puerta.

De nuevo avanzamos hacia la izquierda rápidamente y subimos las escaleras. El suelo vuelve a desaparecer por lo que tendremos que saltar. Siguiendo la única ruta posible, llegamos a la parte más alta de la cueva, donde veremos una puerta, que todavía no podemos abrir, de ahí que tengamos que ir hacia la izquierda y coger la llave que allí hay. Una vez que tengamos la llave en nuestro poder volvemos hacia la derecha y abrimos la puerta que antes decíamos.

Prestamos atención, ya que este nivel tiene tres puertas, pero la que primero hay que abrir es la situada arriba a la derecha. En esta nueva pantalla caen rocas del techo y hay un arquero que nos atosiga con sus flechas. Es imprescindible matar a este arquero y apropiarnos de lo que celosamente guarda. Para ello bajamos y vamos a la derecha, subimos las escaleras y con mucho cuidado nos acercamos al arquero y haciendo uso de nuestras armas acabamos con él.

Ahora ya podemos coger la escala que guardaba y, además, una llave. Volvemos por donde hemos venido, de tal forma que apareceremos en la gruta con tres puertas, y ahora cogeremos la situada a la izquierda.

Avanzamos hacia la izquierda y subimos las escaleras, hay una flecha en el suelo que vuelve a ser una trampa, pero con un poco de valentía y habilidad se puede coger y además abriremos el cofre que nos proporcionará algún tipo de arma.

Seguimos el camino hacia la derecha y cuando llegue el momento bajamos las escaleras y cogemos la llave. Es complicado salir de ese lugar, pues esos enemigos son inmortales. Así que lo mejor es ir a la derecha y quedamos pegados a la pared. Una vez allí probamos la escala que conseguimos antes –joystick hacia arriba más disparo–, continuamos subiendo y abrimos la primera puerta que aparece.

En esta nueva gruta veremos un arco situado sobre una repisa que podremos coger utilizando de nuevo la escala. Subimos y prestamos mucha atención porque unas lanzas aparecerán súbitamente del suelo. Continuamos el camino y cogemos las dos llaves. Después abrimos la puerta que hay hacia la izquierda.

Esta es la última gruta del nivel. Desde donde estamos avanzamos hacia la derecha y cogemos la llave. Volvemos y subimos las escaleras, vigilando constantemente el suelo. Continuamos subiendo a la pequeña plataforma



Tirar de las cadenas en la correcta combinación es el secreto para que se abran las puertas que conducen a otros lugares más profundos de las mazmorras.



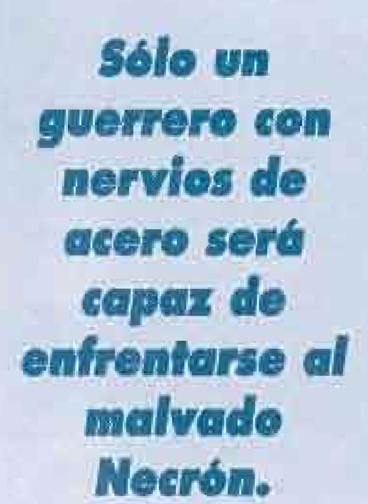




Sólo un guerrero con nervios de acero será capaz de enfrentarse al malvado Necrón.


AMIGA
¿Fueguecitos a mí? Parece decirle nuestro amigo a su malvado enemigo. De cualquier forma, acabar con él, es cuestión más de maña que de fuerza.


AMIGA
Algunos de los monstruos que encontraremos por el camino dejarán caer bolsas de oro con las que nos será posible renovar nuestro armamento.





AMIGA
El personaje del látigo, aunque pudiera pareceros lo contrario, no tiene nada que ver con Indiana Jones. Tiene bastante más mala idea.


AMIGA
Hégor tiene ante sí una tarea verdaderamente compleja. Las cavernas son sólo la entrada a un mundo repleto de peligros y emocionantes aventuras.

y cogemos la llave y la pócima. Ahora tan sólo tenemos que dirigirnos todo hacia la derecha y subir las escaleras que nos conducirán al tercer nivel.

TERCER NIVEL:

LA VILLA DE THELSTON

Lo más destacable de este nivel son las tiendas en las que podremos conseguir armas y pócimas. Cada vez que salgamos de una de ellas, permanecerá cerrada por un corto espacio de tiempo. Es muy importante que pasemos a estas tiendas con un recuadro de nuestro inventario libre en el que podamos situar el arma recién adquirida.

Compra flechas siempre que puedas ya que es imprescindible llegar con algunas de ellas al final de juego. Visitar las tiendas es importante, pero no imprescindible, por lo que si en algún momento del juego nos cuesta trabajo encontrarlas o no tenemos dinero para comprar ciertos objetos, no pasa nada, buscamos la salida y nos encaminamos al siguiente nivel.

Los enemigos que podemos encontrar son los siguientes:

Pueblerino: Son inofensivos y suelen llevar oro. Acabaremos con ellos si necesitamos dinero.

Anciana: Ocurre lo mismo que con los pueblerinos.

Obreros: Son trabajadores natos y tan sólo la muerte puede hacerlos parar. También son portadores de oro.

Guardianes: Sin lugar a dudas son los enemigos más difíciles del juego. Nunca dan nada, por lo que recomendamos evitarlos.

Una ruta sencilla y efectiva es la de avanzar hacia la izquierda y meternos por la puerta, apareceremos junto a una tienda que podemos visitar y adquirir algo que nos pueda resultar útil (compraremos pócimas si vamos mal de energía) , salimos de la tienda y continuamos hacia la izquierda.

De nuevo tomamos el sendero, y volveremos a avanzar hacia la izquierda hasta que lleguemos a una puerta que hay situada sobre una repisa elevada. Aquí es donde hay que utilizar la escala que obtuvimos en el nivel anterior. Una vez arriba abrimos la puerta y apareceremos en el cuarto nivel.


AMIGA
Un espadazo así supone la muerte inmediata de nuestro héroe. Claro que en la redacción tenemos nuestros truquitos para evitar el caos consiguiente.

CUARTO NIVEL:

EL CASTILLO

Es una de las fases más complicadas del juego. Los enemigos son fuertes y cuentan con todo tipo de armas para impedir que cumplamos la misión. Además, las cosas se complican con la presencia de las cadenas, que debemos activar en el orden correcto si queremos abrir las puertas que aparecen a lo largo de esta fase. Para tirar de estas cadenas debemos situarnos justo debajo de ellas y no llevar ningún objeto entre nuestras manos, ya que nuestro héroe necesita disponer de ambas manos libres para agarrar el asa de la cadena.

Los enemigos con los que tendremos que luchar en esta fase son los siguientes:

Monjes del castillo: Nos atacarán religiosamente.

Monjes pirómanos: Nos alejamos de ellos pues nos lanzarán enormes bolas de fuego.

Guardián del castillo: Van armados hasta los dientes y manejan sus espadas con gran destreza. Aun así no es demasiado complicado acabar con ellos.

Lo primero que tenemos que hacer para abrir la puerta que nos impide el paso es tirar de las palancas 2 y 4, esto es, la segunda y la cuarta empezando a contar por la izquierda.

A continuación nos dirigimos a la derecha y subiendo unas pequeñas escaleras cogemos la llave, teniendo mucho cuidado de no pisar el escalón que hay antes de esta llave, pues de no ser así recibiremos el impacto de un misil. Una vez hecho esto, volvemos con precaución, vigilando las ruedas mecánicas y los mazos puntiagudos que salen del techo, y cogemos la pócima que llenará por completo nuestra energía.

Posteriormente, bajamos y abrimos la puerta con barrotes que nos encontramos. Dentro hay otra puerta abierta custodiada por monjes pirómanos. Si pasamos, veremos que en la parte inferior aparece otra puerta que no puede ser atravesada debido a la presencia de una fuerte corriente de agua. Para anularla saldre- →

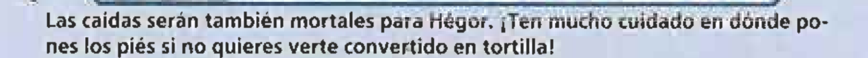
BARBARIAN II







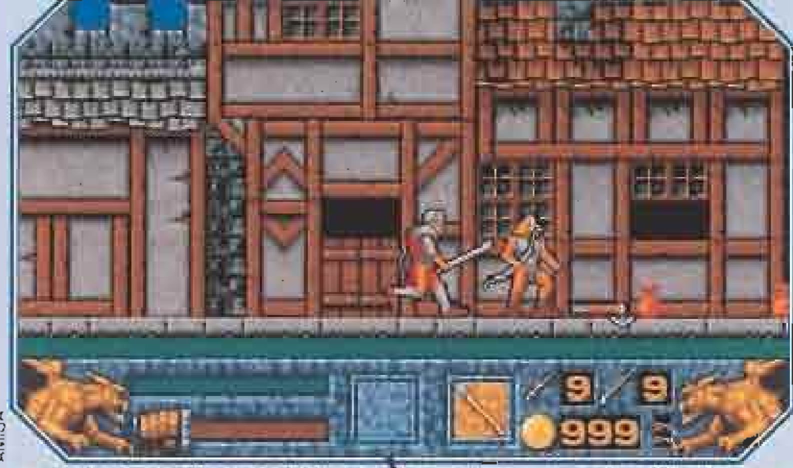


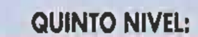


Las caidas serán también mortales para Hégor. ¡Ten mucho cuidado en dónde pones los piés si no quieres verte convertido en tortilla!



Los monstruos aparecerán por dónde menos nos esperemos. Algunos son muy difíciles de matar, pero suele haber un camino alternativo para evitarles.





Una de las fases más cortas del juego es la que transcurre en el castillo. Una de las más cortas pero no una de las más fáciles. No os confundáis.



Si tenéis la suerte de encontrar una tienda tras las murallas de la fortaleza podréis obtener armas de mucha más eficacia contra estos pesados guardianes.

mos al exterior –por la puerta de barrotes– y avanzaremos a la derecha hasta llegar a una puerta de madera que abriremos.

Una vez dentro nos dirigimos hacia la izquierda y activamos la cadena 1. No tiraremos de la 2 porque nos caería del techo una placa de metal que restaría parte de nuestra energía. Volvemos a salir, y veremos que la segunda puerta de madera ahora está abierta. Pasamos a su interior y activamos las cadenas 2-3-1.

Regresamos a la puerta franqueada por la cascada de agua y observaremos que ahora se puede acceder a su interior.

Antes de atravesar esta puerta debemos saber que más a la izquierda hay una puerta de mayor tamaño que conduce a una suculenta ración de pócimas, pero también debemos conocer que tales pócimas están custodiadas por cinco monjes pirómanos, por lo que aconsejamos intentar conseguirlas sólo en caso de necesidad. Continuando el camino por la puerta que anteriormente hablábamos, llegaremos a una puerta con barrotes. No tenemos más que atravesarla para salir directamente de esta fase.

QUINTO NIVEL:

LOS SOTANOS

Es la fase de los muertos vivientes. La correcta combinación de llaves y palancas es fundamental para acabarla con éxito. Para activar las citadas palancas bastará con golpearlas con nuestra espada poniéndonos a la adecuada distancia, pero en algunos casos que la palanca está alejada tendremos que dispararla una flecha.

Los enemigos que encontraremos en esta fase son los siguientes:

Muertos vivientes: Son duros de pelar. Manejan perfectamente su espada y su muerte nunca es eterna.

Prisioneros: Aunque por su aspecto parezcan muy fuertes, tranquilos porque no lo son.

Behemoth Verde: Su espada y sus ráfagas de fuego nos pondrán muy difícil acabar con él, pero aún así es necesario eliminarle para obtener un elemento imprescindible. Aconsejamos estar siempre lo más cerca que podamos ya que así su fuego no nos alcanzará.

Centrándonos en la ruta a seguir, lo primero que debemos hacer es avanzar hacia la derecha hasta el final, donde veremos una palanca que hay que activar golpeándola una sóla vez con nuestra espada.

Después descendemos por las escaleras y nos encaminamos a la izquierda, teniendo mucho cuidado de no pisar el escalón que hay antes de llegar a la puerta, porque de no ser así, ésta se cerraría y habría que repetir de nuevo todo el proceso.

Ahora bajamos y nos dirigimos a la derecha para activar la palanca que allí hay. A continuación corremos hacia la izquierda, pisando el suelo lo menos posible para evitar que salgan flechas del techo. Una vez solventado el problema nos introducimos por la puerta abierta.

Apareceremos en una pantalla en la que nos dirigiremos hacia la derecha. Allí veremos una llave que se podrá recoger pasando por encima de ella, aunque es necesario vigilar el suelo por la presencia de cuchillas.

Después de algunos esfuerzos y sudores, subimos la escaleras, y golpeamos dos veces la palanca de abajo –si golpeamos a la de arriba nos dispararán flechas–. Volvemos y saltamos desde la plataforma de madera a las escaleras ya que en caso de pisar el suelo la puerta se volvería a cerrar. Con la nueva llave en nuestro poder regresamos a la pantalla anterior y abrimos la puerta que estaba cerrada con llave.

En esta nueva pantalla, descendemos y nos encaminamos a la derecha, donde veremos un baúl que contiene una llave. Con la llave en nuestro casillero, subimos las escaleras y vamos hacia la izquierda. Golpeamos la palanca una vez y veremos como la puerta que hay sobre nosotros se abre. Volvemos y entramos por ella.

Ahora bajamos avanzando a la derecha sin tocar ninguna palanca, ya que su presión cierra las puertas. Una vez que estemos en la parte inferior derecha del sótano, veremos una puerta cerrada con llave y a su derecha una palanca. Debemos colocarnos justo en frente de esta puerta cerrada, eliminar al esqueleto y, agachados, disparar una flecha, que golpeará a la palanca, y acto seguido se abrirá la puerta por la que debemos entrar.

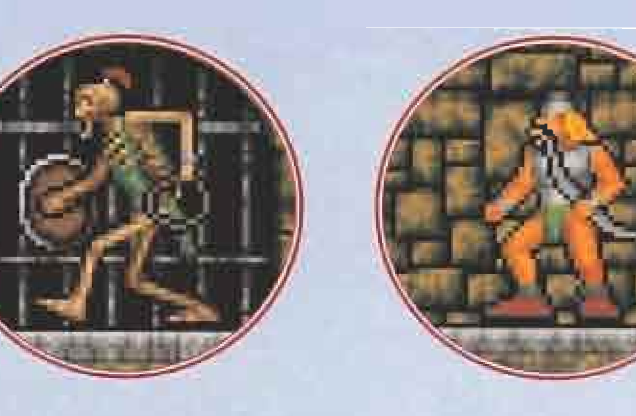


Psygnosis se ha decidido por fin a realizar una segunda parte del juego que les lanzó a la fama. Han arriesgado mucho para que podamos ver este «Barbarian II».













Tarántulas asesinas inmortales intentarán por todos los medios que nos podamos desplazar de un lugar a otro. No son muy peligrosas pero sí muy tenaces.

Los guerreros que aparecen al principio de esta fase son unos enemigos tremendamente agresivos y muy difíciles de eliminar.

Psygnosis nos lleva con este juego a un extraño mundo de espada y brujería. La emoción está asegurada.

Tras las sombras que se adivinan en el umbral de cada puerta se esconden peligros capaces de erizar los pelos al más valiente de los guerreros.

Parecen inofensivos pero si os descuidáis un sólo instante son capaces de haceros picadillo sin inmutarse lo más mínimo.

En estas nuevas habitaciones del sótano es preciso descender y correr hacia la izquierda. Allí veremos una puerta cerrada con llave. Subimos hasta encontrarnos exactamente encima de esta puerta, donde hay dos palancas. Golpeamos con la espada a la de arriba, y volvemos a la puerta citada antes. Observaremos que ahora está abierta, y con empujar nuestro joystick hacia arriba apareceremos en una nueva sección de este complicado sótano.

Desde donde estamos vamos a la izquierda y disparamos una flecha a la palanca que hay adherida a la pared. Para alcanzarla tendremos que saltar a la vez que disparamos nuestro arco. Ahora bajamos y nos introducimos por la puerta que acabamos de abrir.

Nos encontramos en una pantalla fundamental. En la parte más profunda de esta zona nos encontraremos con el Behemoth verde. Manteniéndonos lo más cerca que podamos y golpeándolo con nuestra pesada espada, lograremos hacerle desaparecer.

Su muerte provocará una intensa nube de humo, que al disiparse descubrirá una poción. Al pasar sobre ella, Hegor sufrirá una extraña transformación ya que su musculoso cuerpo pasará a ser un diminuto conejo. Pero ser pequeño tiene sus ventajas, y ahora, dirigiéndonos hacia la derecha, podremos acceder al siguiente nivel, pasando por el estrecho pasadizo.

SEXTO NIVEL: LA GUARIDA DE NECRÓN

Olvidémosnos ya de palancas, cadenas, puertas que se abren y se cierran al pisar un escalón, dardos que salen del techo... y preocupémosnos sólo de una cosa: luchar. A pesar de ser la última fase, no es la más complicada de la aventura. Ni siquiera los enemigos son los mas duros, a excepción, claro está, de Necrón.

Para que hacernos una idea de lo que encontraremos, examinemos las siguientes descripciones:

Monje del templo: Son hábiles luchadores, pero su muerte nos puede proporcionar alguna poción que alargue nuestra energía.

Mutante del templo: Su torpeza está al mismo nivel que su fealdad. Pero si nos descuidamos notaremos la asquerosa presencia de su deforme lengua.

Dinosaurio: Tranquilos, sólo quiere arrancarnos nuestra cabeza; pero sus técnicas de lucha son tan anticuadas como la época de la que procede.

Guardián del templo: Son los hermanos gemelos de los guardianes de la "Villa de Thelston".

Necrón: Es la representación del mal. Su muerte hará que vuelva el equilibrio al universo.

Para llegar hasta donde se encuentra el malvado Necrón tenemos que seguir el siguiente itinerario. Desde el punto en que aparecemos cogemos el baúl que hay a nuestro lado, con lo que recuperaremos gran parte de nuestra energía. Siguiendo la única ruta posible, llegaremos a encontrar una llave amarilla, que usaremos en la puerta que hay algo más abajo y a la derecha.

En esta nueva sección debemos bajar y abrir la puerta que hay abajo a la derecha, teniendo cuidado con los peligrosos guardianes que intentarán evitar nuestro propósito. Una vez salvados los peligros, estaremos en una nueva habitación en la que encontraremos una llave con la que podremos abrir la puerta situada algo más abajo en el ala izquierda.

Ahora descendemos todo lo que podamos y allí encontraremos una interesante llave. A esta misma altura, pero algo más a la derecha, veremos la puerta que conduce a la siguiente habitación, en la cual tan sólo tendremos que descender y avanzar a la izquierda para alcanzar la puerta que nos lleve hasta la Guarida de Necrón.

Una vez aquí descendemos hasta las profundidades y veremos a nuestro hermano que no dudará en atacarnos. Rápidamente avanzamos hacia nuestra derecha, subimos en una pequeña piedra que allí veremos y disparamos una flecha a la bola roja que bota ante la tenebrosa estatua. Con ello habremos conseguido hacer desaparecer la barrera que protegía a Necrón.

A continuación le acosamos, obligándole a retroceder hacia la izquierda, hasta que unas cuchillas salgan del suelo y acaben con la vida de nuestro malvadoy temible hermano.

Con esto habremos concluido nuestra nueva y arriesgada misión. Disfrutad mientras podáis...■

D.G.D.

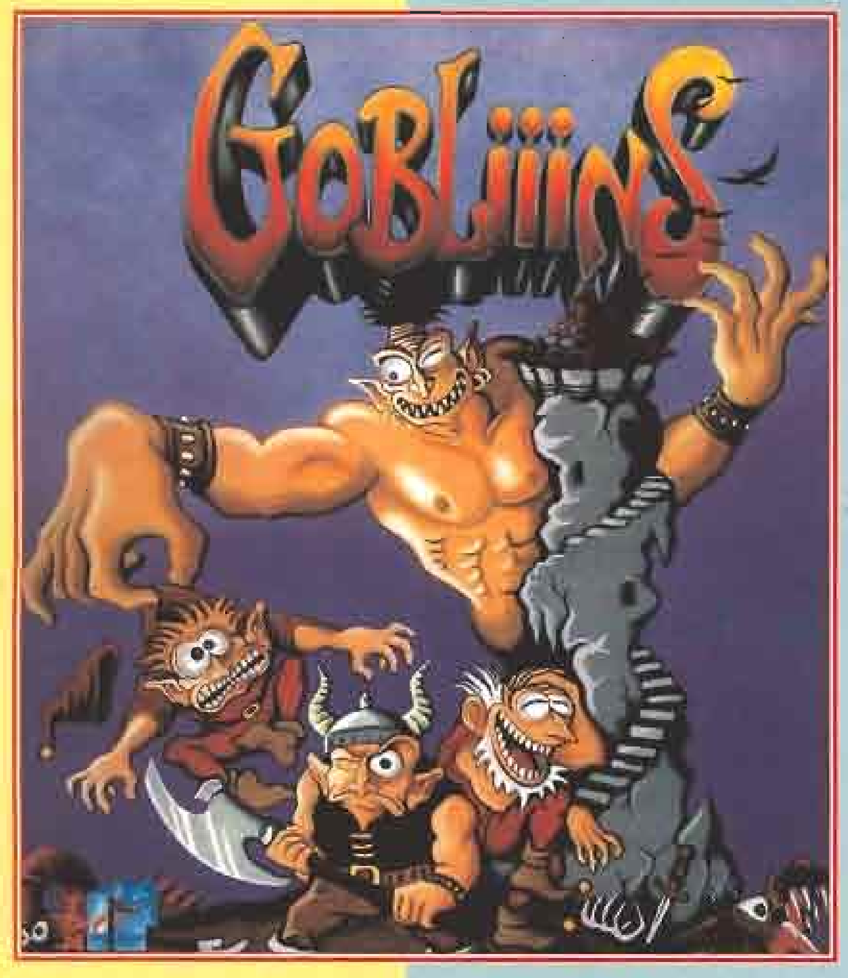


Las animaciones que se intercalan en la aventura están tan bien hechas como es lo clásico en esta importante y revolucionaria compañía británica.



GOBLIIINS

Los amantes de las videoaventuras están de enhorabuena con esta nueva creación de Tomahawk, en la cual deberán salvar al rey Angoulafre de su supuesta locura.



Todo comenzó cuando en un banquete presidido por el mismo, de repente, empezó a experimentar unos cambios bruscos de carácter. Tan pronto gritaba horrorizado como se reía a carcajada limpia. Parecía que se había vuelto loco sin un motivo aparente.

En el reino de los gobliiins se armó un gran revuelo y decidieron enviar a la búsqueda de su salvación a los tres gobliiins más cualificados: Oups, Ignatius y Asgard. Ahora bien, los gobliiins no habían dejado nunca la quietud confortable del reino. No se atrevían. Circulaban las leyendas más horribles sobre la existencia de personajes y animales espantosos fuera del mismo. Esto hizo que durante muchos años ningún habitante de aquella región saliera de la misma.

En el juego se manejan a la vez tres personajes, cada uno de ellos dotado de especiales características.

Asgard es el guerrero que utiliza la potencia de sus puños, Ignatius es el mago de los conjuros y Oups es el técnico por su habilidad.

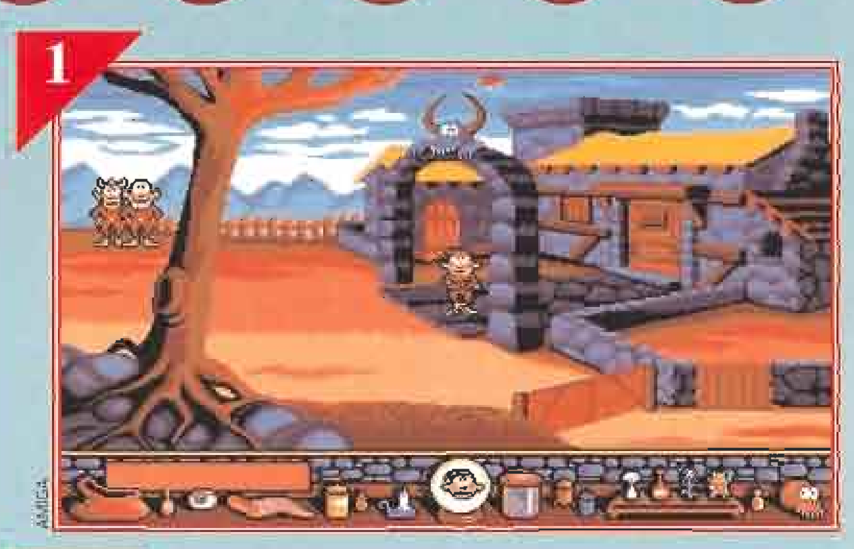
Durante años, de boca en boca, habían corrido rumores sobre singulares personajes que no parecían que fueran a ser de gran ayuda para nuestros protagonistas.

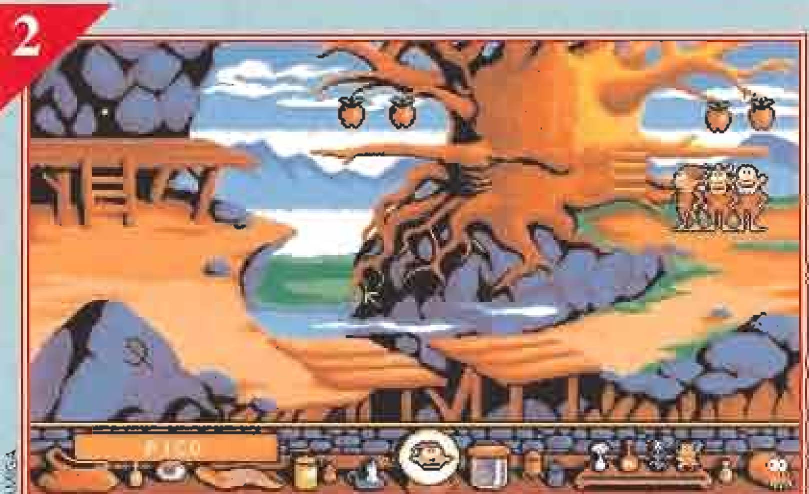
Las leyendas mencionaban a Niak, el brujo. Según éstas no le gustaba el ruido y no abría la puerta a cualquiera, a no ser que se le pagase. Afortunadamente, vivía cerca de la mina de diamantes. En su ausencia, Ragnarok, su perro, guardaba la puerta. Extrañamente, dicho can estaba chiflado por los pájaros. En su choza, Niak hacía crecer plantas carnívoras y en el fondo de su taller escondía sus mezclas y objetos de magia. Dícese que su morada daba a unos subterráneos donde repugnantes arañas e inmundos seres custodiaban tesoros de alquimia muy codiciados.

La fama de Shadwin llegó también hasta nosotros: aquella rata viejísima e influyente era un gran mago que poseía en su antro puertas hacia otros mundos. Shadwin era muy propenso a ayudar a quienes han tomado el bien por causa y sus consejos eran muy valiosos. Vivía debajo de un campo de zanahorias, único alimento que comía. Sin embargo, dormía mucho y como era sordo como una tapia, no era fácil despertarlo cuando estaba sumido en sueños misteriosos.

Dícese también que existía en aquellas regiones lejanas una inmensa estatua de levitación, símbolo mismo de la serenidad que destruía todo mal y que regeneraba la fuerza. Cerca de la misma vivía Gemellor, un dragón de dos cabeza y de aliento abrasador, al que costaba mucho aproximarse, pero cuyas llamas mágicas tenían el poder de consumir los hechizos más tenaces.

Todavía más lejos, en su castillo en ruinas, moraba Meliagante, un gigante muy triste. Su única distracción consistía en leer libros que le escribía su bibliotecario Carbonek. Pero desde que éste fue mordido por un coco, ya no pudo escribir sino obras desconsoladoras en las que llora a su perdida humanidad. Así es como Meliagante iba cayendo en la melancolía más profunda. También se decía que los escombros del castillo encerraban un arma fatal que permitía aniquilar todo poder maléfico.

1

AMIGA

2


AMIGA

TRES DUENDES EN APUROS

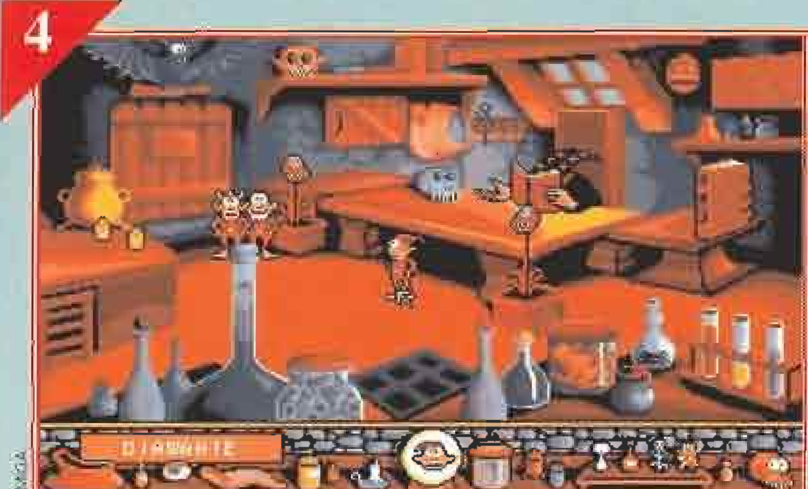
ALGUNOS DATOS DE INTERÉS

«Globliiins» se encuentra dentro del estilo de la aventura más pura. En el juego se manejan a la vez los tres personajes, cada uno de ellos dotado de ciertas características. Asgard es un guerrero que utiliza la potencia de sus puños y es el único que tiene la suficiente fuerza como para subir por las cuerdas o accionarlos, agarrándose a ellas. Ignatius es un mago que actúa a distancia, utilizando conjuros. Oups es el técnico que debido a su habilidad es el único que puede coger todo tipo objetos y también utilizarlos, pero sólo puede llevar uno cada vez.

El juego está dividido en 22 escenas, cada una de las cuales está compuesta por una pantalla en la que los tres personajes deberán completar una misión, utilizando los objetos que hay en la misma. También utilizarán las cualidades de cada uno de ellos para poder acceder a la siguiente escena, suministrándonos al final de cada una un código con el que se puede jugar en la siguiente.

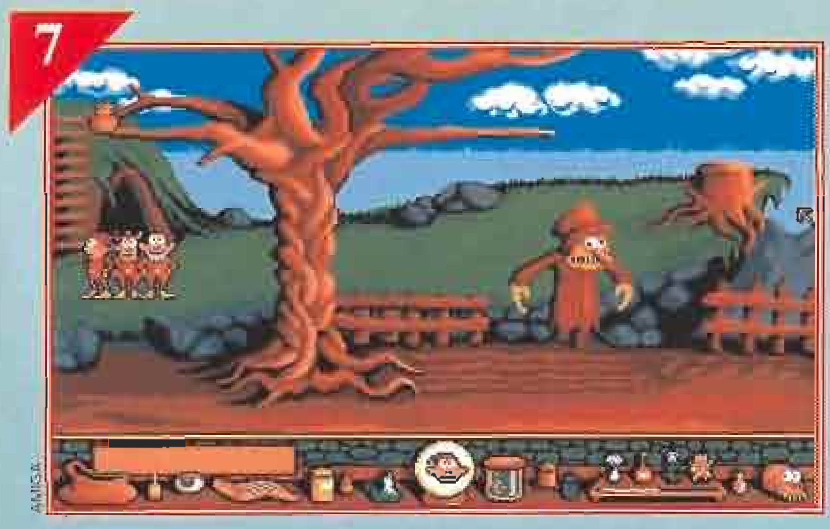
El manejo del juego es por medio del ratón. El botón derecho sirve para elegir la opción, apareciendo en el cursor una flecha si deseamos movernos, un puño si queremos realizar una acción o una mano en caso de que Oups quiera coger un objeto o dejarlo. El botón izquierdo sirve para ejecutar la acción. Por último, si se desea cambiar de personaje bastará con pulsar la barra espaciadora.



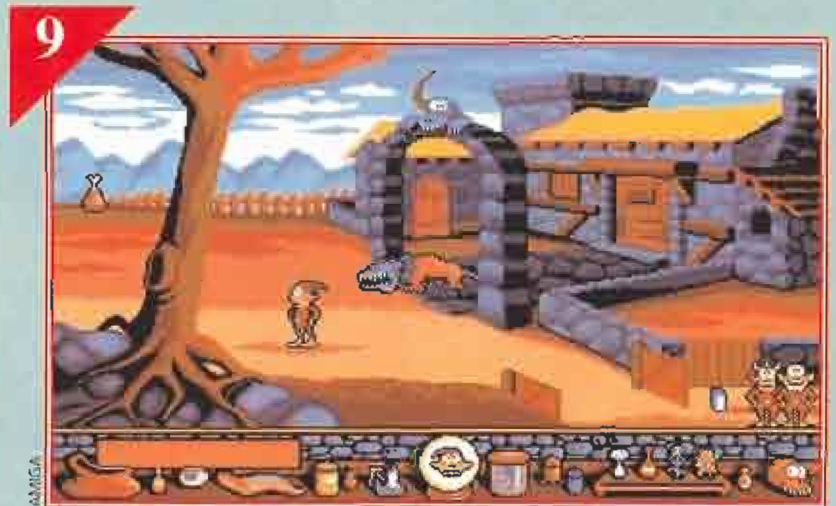


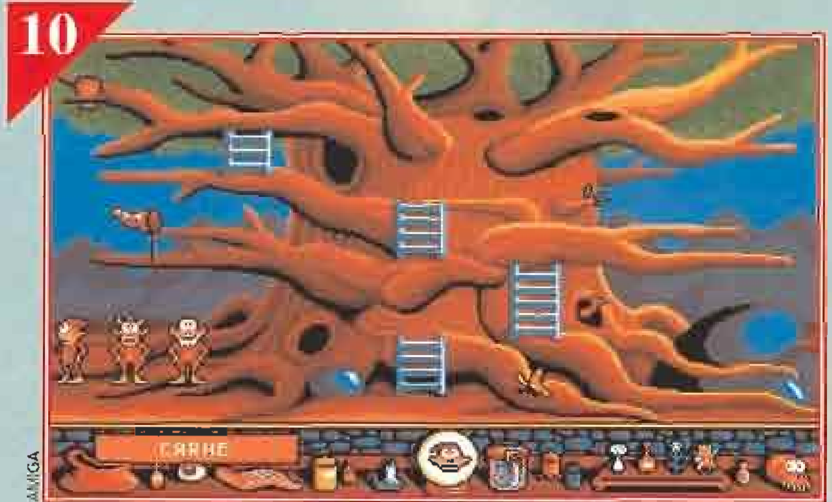


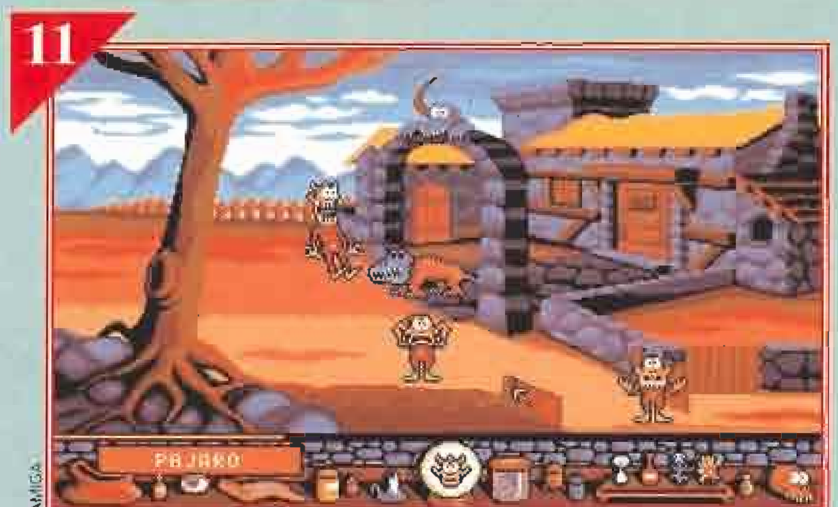














ESCENA 1

Nos encontramos a las afueras de la casa de Niak, el cual sólo nos deja entrar si le ofrecemos un diamante. Asgard tiene que dar un golpe a la columna derecha del arco de entrada, con lo que éste empieza a temblar, cayéndose uno de los cuernos que tiene el cráneo de toro que soporta. Oups lo recoge y, acercándose al árbol, lo usa para hacer caer una rama vieja del mismo. Ignatius hace un conjuro sobre la rama, con lo que ésta se convierte en un pico. Oups lo coge y lo usa en cualquier parte de la pantalla. Una vez realizadas estas acciones, se nos da el código de la siguiente escena

ESCENA 2

Nos encontramos al lado de la mina, pero para acceder a ella primero hay que cruzar por un puente que se encuentra parcialmente destruido. Existe un árbol con cuatro manzanas numeradas. Oups deja el pico e Ignatius sube al árbol y hace un conjuro sobre la manzana número uno. Esta aumenta de tamaño y Asgard le da un puñetazo con lo que se cae del árbol. Entonces, Oups la recoge y la deja en el hueco del puente. Se hace el mismo proceso con la manzana número tres, cerrándose así el hueco del precipicio y pudiéndose acceder de esta manera al otro extremo. Oups coge el pico y se dirige a la cueva. En ésta hay un resplandor sobre el cual Oups deberá utilizar el pico, cayendo así un diamante. Lo recoge y se obtiene el código.

ESCENA 3

Volvemos otra vez a la casa de Niak. Ahora Oups simplemente tiene que usar el diamante para que el brujo nos deje pasar. Algo que en teoría parece muy fácil, pero en la práctica, como todo en este juego, se complica bastante. Ya en el tercer nivel todo se lía.

ESCENA 4

Ahora estamos en el interior de la casa de Niak, en la cual hay que buscar la entrada a los subterráneos. En una de las mesas hay dos cacharros de cocina. Oups se sube a una de éstas y coge el cacharro número uno. Ignatius realiza un conjuro sobre la planta carnívora situada a la izquierda, con lo que ésta aumenta de tamaño y así Asgard puede escalar por ella y subir a la mesa del brujo. Oups, una vez que tiene el cacharro número uno en su poder, lo utiliza en la planta carnívora de la derecha. Esta abre el cacharro, saliendo un insecto del mismo que va a parar a las fauces de la planta. Tras esto, quedará unos segundos dormida, momento que aprovecha Asgard para ir al otro extremo de la mesa y golpear el libro que está de pie. El libro forma una especie de escalerilla por la cual sube Oups con el diamante en su poder y se lo da al brujo, abriéndose una trampilla en el suelo. El brujo nos dice que necesita tres elementos para curar al rey. Estos son: un champiñón de bronce, un elixir de arácnidos y una planta pelada.

GOBLIIINS

ESCENA 5

En los subterráneos se encuentra el champiñón de bronce, pero un jorobado nos impide cogerlo. En una parte de la pantalla hay un ataúd con una extraña cruz encima. Ignatius hace un conjuro y un instante después sale del ataúd una horrible momia que recorre todo el camino y luego vuelve de nuevo al ataúd. La momia asusta al jorobado, que sale corriendo despavorido. Así Oups se hace con el champiñón. La momia también asusta a nuestros personajes, con la consiguiente pérdida de energía. No existe un método seguro para librarse de ella. A mitad del camino hay una máscara que si la usa Oups se librará de la momia, pero no sirve para el resto de los personajes. Una vez recogida la seta, se nos da el código de acceso a la siguiente escena.

ESCENA 6

En esta ocasión los personajes tienen que recoger el elixir de arácnidos. Para ello, Asgard sube por la tela de la araña y se agarra al primer hilo que encuentra en el techo. De esta forma actúa como una polea, subiendo el otro hilo con la araña. Oups coge la pistola y apuntando a la araña que está durmiendo, dispara sobre ella. A continuación sube por las escaleras y coge la almohada, dejándola debajo de la araña que Asgard ha subido con el hilo. Ignatius realiza un conjuro sobre el insecto, con lo que éste deja caer el elixir. Al estar colocada debajo la almohada, evitaremos que este se rompa. Oups recoge el elixir y dispara otra vez sobre la araña.

ESCENA 7

Ahora hay que buscar la planta pelada. Nos encontramos en un huerto en medio del cual hay un enorme árbol. Ignatius se sube al mismo y hace un conjuro sobre la bolsa de semillas, con lo que se sitúan al alcance de Oups, el cual sube y las coge. Ignatius se coloca al lado de la primera nube. Oups echa las semillas en el huerto, pero aparecen dos pájaros con la intención de comérselas. Estos son asustados por un espantapájaros que es activado por el golpe de Asgard. Ignatius hace un conjuro sobre la nube, comienza a llover y crece la planta pelada. Esta es recogida por Oups, que se va a hablar un ratito con el brujo.

ESCENA 8

Nos encontramos en las mazmorras y hay que intentar salir de ahí. Ignatius usa un hechizo sobre un esqueleto, con lo que éste recobra la vida, perdiendo un hueso. Vuelve a hacer otro conjuro, pero ahora sobre el hueso que se ha caído, que se transforma en una flauta. Oups la coge y con la misma toca el extremo de una culebra. Esta se estira y Asgard sube por la misma. Oups se coloca sobre una tabla y Asgard golpea una piedra que al caer hace palanca sobre la tabla, subiendo Oups de esta manera. Hay que realizar la misma operación con el mago.

ESCENA 9

Nos encontramos otra vez en la casa de Niak, pero esta vez la entrada está protegida por Ragnarok y la única manera de pasar de escena es que Oups coja la carne y la use.

ESCENA 10

En esta ocasión estamos ante un gran árbol, en el cual hay que buscar un pájaro para Ragnarok. Oups usa la carne que hay en el agujero, del cual sobresale un tentáculo, con lo que saciaremos el apetito del monstruo que nos impide el paso. Ignatius realiza un hechizo sobre una rama que se mueve, por lo que ésta crece de tamaño. A continuación, Asgard se coloca sobre una gran roca que hay en un extremo de la pantalla. Oups coge la red y se sitúa en el extremo de la rama que ha crecido. Asgard sube por la liana, al igual que Ignatius. Una vez arriba, Ignatius realiza un conjuro sobre el tapón, que es recogido por Oups, después de haber dejado la red y haberse colocado en uno de los dos agujeros. Oups vuelve a coger la red. Entonces Asgard golpea al pájaro que está en el agujero de abajo y Oups coloca la red en el otro agujero que ha quedado libre. Así conseguimos atrapar al pájaro.

ESCENA 11

De vuelta a la casa del brujo, Oups le da el pájaro a Ragnarok, con lo que éste se distrae. Asgard pasa por detrás del mismo y golpea la puerta de la izquierda, que se abre y deja pasar a nuestros personajes.

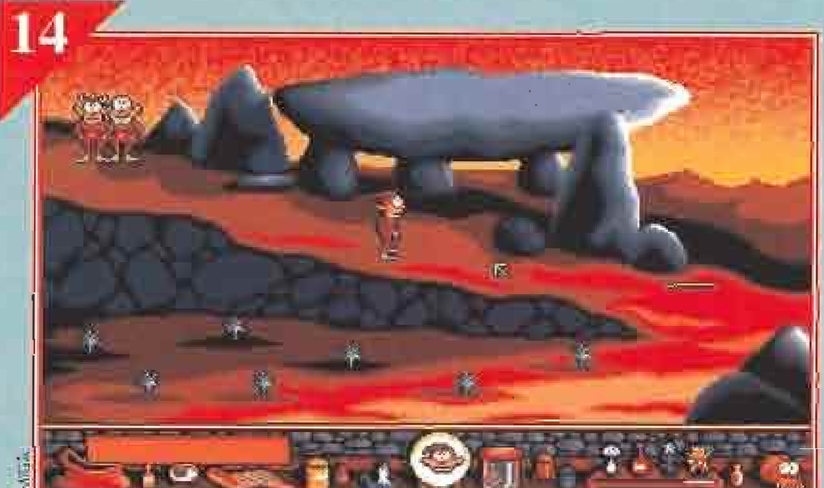
ESCENA 12

Una vez dentro del laboratorio, Oups se hace con la pluma que hay en el tintero y con la misma hace cosquillas al esqueleto, con lo que se empieza a reír y deja caer una llave. También coge el boliche y se lo da al esqueleto, teniendo así las manos ocupadas por lo que podremos coger la llave sin que nos dé un mamporro. Con ésta abriremos una jaula y liberaremos a Shadwin. Ignatius realiza un conjuro sobre la pluma, que se convierte en un macillo y que es recogido por Oups, utilizándolo para golpear a la mosca que ha entrado por la ventana. Con otro conjuro, Ignatius convierte la mosca espachurrada en un dardo que Oups usa para lanzarlo sobre el cuadro de Niak. Lo hace con tan buena fortuna, que le da en un ojo y hace que se abra un armario del cual cae un muñeco de vudú que representa al rey y que es el causante de todos los males. Por último, Oups recoge el elixir.

13



14



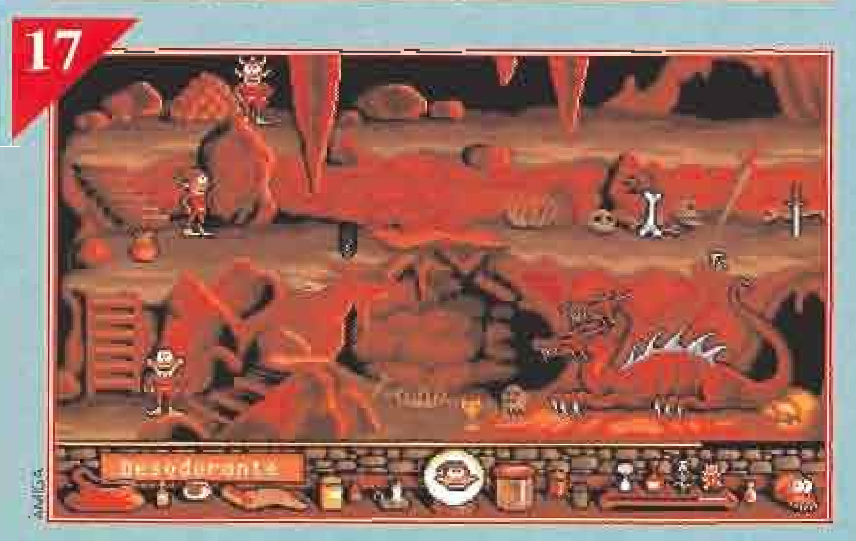
15



16



17



ESCENA 13

Una vez que hemos descubierto las verdaderas intenciones del brujo Niak, hay que tratar de huir. Para ello, Ignatius hace un hechizo en una rama, convirtiéndola en un reclamo que es cogido por Oups. Este lo usa en los huevos que hay en el nido, espera un momentito y uno de estos se empieza a mover. Entonces Asgard lo golpea e Ignatius hace un conjuro en la cría, siendo transportado por un pajarraco al otro extremo de la pantalla y utiliza otro hechizo en la bocina. En ese momento, Oups coge el elixir y lo utiliza aprovechando los segundos que le da de invisibilidad para ir al otro extremo de la pantalla sin ser visto por el brujo. De este modo coge la zanahoria y la deja al lado de la madriguera, con lo que saldrá el ratón para ser hechizado por Ignatius, convirtiéndose en una exuberante chica Playboy. El brujo no se puede resistir a los encantos de la chica, descuido que es aprovechado por Asgard para llegar al otro externo de la pantalla y así alcanzar los tres personajes juntos la salida.

ESCENA 14

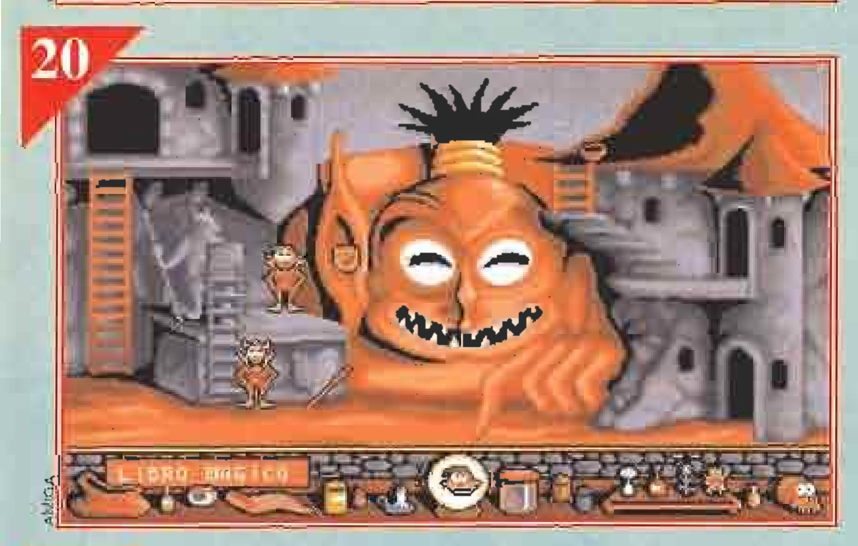
Nos encontramos en el campo de zanahorias y hay que buscar la entrada de la guarida de Shadwin. Oups coge una vara. Ignatius hace un conjuro en la roca plana que hay en el suelo y se convierte en una escalera. Oups sube al dolmen y utiliza la vara en la punta del menhir, con lo que aparece una regadera que es recogida por Oups y que la utiliza para regar las plantas que se convierten en zanahorias gigantes. Ignatius hace un hechizo en la segunda zanahoria, transformándose en una chica que nos recarga toda la energía. Hace otro hechizo en la tercera y aparece una cerradura. Hace otro más en la última, de la que cuelga una llave. Asgard golpea la zanahoria por lo que cae la llave que es recogida por Oups, el cual la utiliza en la que tiene cerradura.

ESCENA 15

Una vez dentro de la guarida de Shadwin, hay que despertarle para que nos ayude. Asgard golpea un cañón con lo que éste se sitúa en posición de carga, baja por las escaleras y derriba el montón de balas, cayéndose una de éstas. Oups la recoge y la introduce en el cañón. Asgard vuelve a golpear el arma. Oups coge las cerillas y las utiliza en el cañón, con lo que consigue que se dispare, cayendo del cielo una zanahoria que es recogida por él mismo, y la introduce en el cañón. Este es golpeado de nuevo por Asgard y disparado con Oups, saliendo despedida la zanahoria, que va a parar a la olla. Oups enciende los maderos que hay debajo de la olla, y el guiso de zanahoria hace que la rata se despierte. Una nueva zanahoria se transforma por un hechizo de Ignatius en una altavoz. Lo coge Oups y habla a la rata al oído, tras lo cual coge el mazo y golpea el gong que se convierte en un péndulo que al ser recogido por aquel envía a nuestros amigos a otro mundo.











ESCENA 16

Nos encontramos frente a la estatua de levitación y hay que encontrar el camino hasta Gemellor. Oups coge la piedra y la deja en un punto del suelo marcado con una "X". Ignatius hace dos conjuros sobre la piedra que se transforma en una escalera, gracias a la cual sube hasta la estatua y realiza otro hechizo sobre la palmera, que se transforma en un pico. Asgard sube a la estatua y golpea el pico con lo que se sitúa al alcance de Oups. Este, rápidamente, usa el péndulo y, en el lugar donde empieza a vibrar intensamente, golpea varias veces con el pico en la tierra, haciendo un túnel que les conducirá hasta la guarida de Gemellor.

ESCENA 17

Una vez que nos encontramos en la guarida de Gemellor, Asgard golpea los maderos, con lo que se cae un leño que es recogido por Oups. Este lo utiliza para hacer saltar el cepo, y lo deja. Ignatius usa un conjuro con el leño, que se transforma en un desodorante. A continuación, baja a otro piso y justo enfrente del dragón hay un montículo encima del cual hay un saco de granos. Sobre estos hace un conjuro, situándolos al alcance de Oups, que los recoge y los deja en el piso de arriba. Entonces se hace con el desodorante, sube, lo deja y coge los granos, esparciéndolos por el suelo. Ahora rápidamente hay que coger el desodorante y utilizarlo sobre el pie que aparece justo cuando éste se pare en un extremo de la pantalla. En caso contrario, hay que volver a repetir la acción de los granos. Oups coge el pie y lo deja en el montículo que hay delante del dragón, que con una llamarada lo convierte en un asado. También coge el asado y lo tira sobre el puente de madera que se convierte en unas fauces y se lo come. Oups aprovecha este momento para pasar al otro lado y coger una daga. La deja frente al dragón y la incendia. De esta manera podemos conservar las llamas mágicas que destruyen los hechizos.

ESCENA 18

Nos encontramos de nuevo enfrente de la estatua de levitación. Oups utiliza la daga en el corazón del buda con lo que le transmite las llamas mágicas. A continuación deja la daga en la mano izquierda del buda y aparece una llave que es recogida e introducida en la oreja izquierda de la estatua. Así, coge la daga y vuelve a incendiar el corazón del buda, tras lo cual deja el arma en la mano izquierda de ese, transformándose en una llave. Al ser recogida por Oups, éste desaparece, y lo mismo ocurre con Ignatius y con Asgard. De esta forma habremos destruido el hechizo del vudú que afectaba al rey.

ESCENA 19

Estamos ahora frente al castillo de Meliagante y nos encontramos con el escriba Carbonek. Asgard da un puñetazo a un manojo de plátanos, con lo que se cae uno de estos. Oups coge un jabón y lo utiliza con el escriba. Realiza la misma operación con la nariz y el plátano, haciendo sucesivas gracias, por lo que el escriba se empieza a reír y recobra su aspecto normal. Tras esto, nos da un libro mágico que tiene la facultad de que cuando es leido provoca la risa entre las personas que lo escuchan. Ignatius hace un conjuro sobre la puerta levadiza que se abre y Oups coge el libro mágico pasando de esta manera al interior del castillo de Meliagante.

ESCENA 20

Ahora nos encontramos ante Meliagante, al cual hay que curarle de su tristeza. Ignatius hace un conjuro sobre una planta que hay en el suelo, justo debajo del escudo de la estatua, haciendo que se convierta en un bambú. Este, al ser golpeado por Asgard, hace que aparezcan unas escaleras por las cuales sube Ignatius y realiza un conjuro en la oreja izquierda, cayéndose un corcho. A continuación, Oups lee el libro mágico en la oreja del gigante, con lo que éste se empieza a reír y quita el dedo que nos impide el paso. El mismo Oups sube al torreón y coge un bol vacío, dejándolo debajo de la oreja izquierda. Vuelve a leer el libro mágico al gigante con lo que llora de risa, y las lágrimas al caer llenan el bol. Después coge un pescado y lo deja en el hueco que hay en el tejado del torreón, tras lo cual aparece el coco, al que Oups le da el bol lleno y lo destruye. Por último, coge el tirachinas.

ESCENA 21

Estamos de nuevo en la entrada del castillo. Oups usa el tirachinas en el manojo de plátanos con lo que se corta la cuerda, dejando el paso libre al interruptor que es activado por Asgard. Así se abre una compuerta submarina de la que sale un pacífico tiburón, al cual se suben los tres gobliiins.

ESCENA 22

El submarino nos conduce a una gruta, donde el malvado brujo Niak se dedica a envenenar el agua, siendo esa la causa de todo el mal. Ignatius realiza un hechizo sobre la roca plana que hay en el suelo, transformándola en unas escaleras, por las cuales sube Asgard al esqueleto del pájaro, situándose en los huesos de las alas. A continuación, Oups dispara con el tirachinas al brujo, que cae de lleno al caldero, y se convierte en una horrible criatura, capturando a Oups y subiéndolo al esqueleto el pájaro. En ese momento, Ignatius realiza un hechizo sobre el brujo, con lo que consigue liberar a Oups. Pero el brujo es más fuerte y retiene a Oups y a Asgard. Pero el primero apunta con su tirachinas y libera al segundo, tras lo cual coge un saco y lo coloca debajo de la araña. Ignatius se sube al esqueleto y realiza un conjuro transformando la araña en miles de pequeños insectos. Estas van a caer en un saco que Oups arroja al caldero y de esta manera consigue acabar con el brujo■

J.D.S.

LAS CLAVES DEL ÉXITO

ESCENA 1: VQVQFDE
ESCENA 2: ICIGCAA
ESCENA 3: ECPQPCC
ESCENA 4: FTWKFEN
ESCENA 5: MOUDRFT
ESCENA 6: LULBEBW
ESCENA 7: JCJCJHM
ESCENA 8: ICVGCGT
ESCENA 9: LQPCUJV
ESCENA 10: HNWVGKB
ESCENA 11: FTQKVLE
ESCENA 12: DCPLQMH
ESCENA 13: EWDGPNL
ESCENA 14: PEPESOS
ESCENA 15: TCVQRPM
ESCENA 16: IQDNKQO
ESCENA 17: KKKPURE
ESCENA 18: NGOGKSP
ESCENA 19: NNGWTTO
ESCENA 20: LGWFGUS
ESCENA 21: TQNGFVC



■ **TOMAHAWK**
■ Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**

«Gobliiins» es una excelente aventura en su más puro estilo. No existe ni una sola secuencia arcade durante el desarrollo de la partida. Los programadores de Tomahawk han conseguido realizar un programa sumamente divertido y sobre todo con muchos detalles cómicos, en el que algunas acciones parecen secuencias de dibujos animados. Están llenas de toques divertidos por todas partes y los personajes son muy activos, pues aunque sólo manejemos uno cada vez, los otros dos no pararan de hacer expresiones. Así observamos como saltan de alegría cuando hacemos una cosa bien o como se enfadan diciéndonos que nos falta algún tornillo cuando hacemos una acción mal. Cada escena sólo tiene una forma de resolverla, pero se pueden realizar multitud de acciones con lo cual la diversión está asegurada.

Juegos como «Gobliiins» invitan a dar vida a una serie de personaje que tienen muy difícil identificación con los que hasta ahora hemos conocido en cualquier videojuego. Por esto es una aventura muy recomendable.

J. D. S.

EL FIN DE LA FEDERACIÓN

Nuestra raza siempre supo sobrevivir a todas las posibles lacras que sobre ella cayeron a lo largo de su historia. Incluso, salió del profundo pozo en que entró allá por el vigésimo centenario, cuando la amenaza nuclear era inminente. Desde entonces todo ha sido progreso. Sin embargo, la Tierra, a pesar de los exhaustos intentos por controlar la natalidad se fue quedando pequeña y nos obligó a buscar, puesto que la técnica lo permitía, nuevos lugares donde asentar nuestras colonias.



aganélico ha sido desde entonces nuestra naranja solar, nuestro sol. Una inmensa estrella de 12 magnitudes encargada de proporcionarnos la luz necesaria para sobrevivir en un planeta increíblemente similar a la tierra en el aspecto atmosférico.

Por desgracia, y según el estudio realizado durante más de 27 años de recolección de datos, parece que la vida de ésta toca a su fin. La fecha exacta en que nuestro sol alcanzará el estado de supernova está todavía sin definir, pero mucho nos tememos que este tiempo no excederá en ningún caso de los 20 ó 30 años.

Toda la federación se ha puesto en marcha para evacuar a la población, en busca de un lugar donde se pueda garantizar la supervivencia de esta raza. Según algunos informes el lugar más idóneo podría ser Ulises VII, dentro del sistema Tajabor.

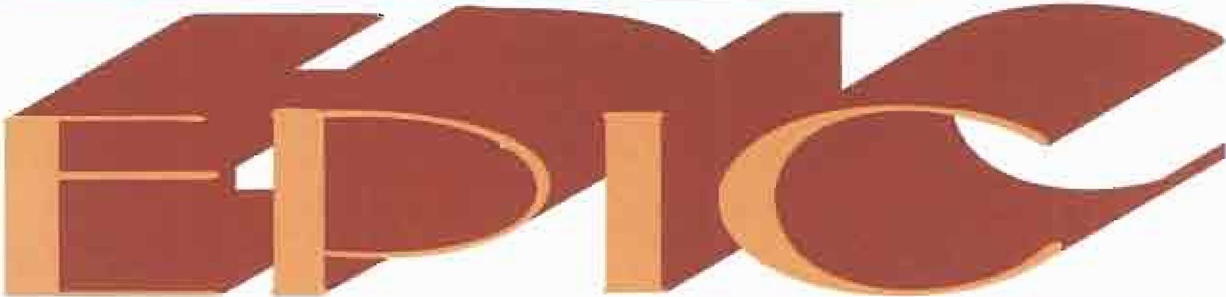
Pero la evacuación no es el gran problema en estos momentos, lo que más preocupa es que, en el trayecto diseñado por los ordenadores de la federación se encuentra una raza guerrera –el imperio Rexxon– con la que anteriormente nuestro pueblo tuvo ciertas diferencias que aún están sin resolver. Así pues, la federación ha diseñado un plan de ataque donde nuestros mejores guerreros deberán acabar con el imperio Rexxon antes de que ellos hagan lo propio con nuestro convoy de evacuación.

Ocean ha conseguido que podamos vivir a tope una emocionante aventura galáctica.

UNA AVENTURA ÉPICA

Aquí es donde comienza tu andadura por el espacio a los mandos de tu Epic Solinar. Tu trabajo en esta ocasión consistirá en completar las ocho misiones que la federación ha establecido como claves para el buen desarrollo de la evacuación. En este punto pasaremos a analizar las características de tu nave, así como el armamento del que ésta dispone.





EPIC SOLINAR



Tipo: Todo tipo de combate.
Número: 3.
Dimensiones: 24,5x6,8x19,5
Desplazamiento: 45 toneladas.
Máximo: 185 toneladas.
Masa crítica: 325 trillones de toneladas.
Máquinas: Dos IG produciendo 1500 trillones de toneladas de empuje.
Máxima velocidad: 0,62m. pasado el aluvión.
Angulo de giro: 42m. factor curvo.
Aceleración: De 0 a 1 millón de Km. en 4,97 seg.
Indice de escala: 0-10.
Potencia: 100+.
Combate: 100+.
Resistencia: 100+.
Tripulación: monoplaza.

ARMAMENTO

Se dispondrá de 100 unidades de armamento de cada tipo -es decir, 100 de láser, 100 de photón, etc.-, y los tipos de disparo que ahora se mencionan.

Láser 1, 2, 3, 4: Ideal para destruir sin ninguna complicación a todas aquellas naves que se encuentren con el escudo desplegado. También es efectivo sobre las minas.

Photón 1, 2, 3, 4: Su efecto se notará incluso sobre todas aquellas naves que tengan su escudo de defensa totalmente desplegado.

Rayo de ion: Efecto muy parecido al rayo de photón.

Disparador de neutrones épical: La mejor arma que puede albergar una nave hoy en día, pero como todo tiene su parte mala, su alcance es de tan sólo 60 Km.

Aparte de estas armas nos encontraremos con el -¡atentos!-, Dispositivo Antimateria Accionador de Cobalto del Día del Juicio Final -casi nada-, y que como su propio nombre indica sólo lo utilizaremos en el Día del Juicio Final; léase en la misión en que deberemos acabar con el imperio Rexxon.

Por último decir que se dispone de 3 unidades del Epic Solinar -que en este caso contarán como vidas-, y que conjuntamente con el nombre secreto de la misión se acompañará la clave de acceso a la misma.

MISIÓN 1

Nombre: Breakthrough (Ruptura).

Clave: Ninguna.

Descripción: Amragan 9 es el lugar donde se encuentra el mayor escaner del imperio Rexxon. Este se encuentra custodiado únicamente -gracias a un error de cálculo- por un espeso campo de minas que rodea el planeta, y que, sin duda, pensaron que sería suficiente para repeler un posible ataque al escáner. La verdad es que no les faltaba razón, pues este escáner mantiene comunicación continuada con el imperio, y podría haber dado la alarma de ataque con suficiente antelación.

Pero el gran error está en que Amragan 9 es eclipsado cada 42 días por Amragan 8 durante 421 segundos, perdiéndose totalmente la comunicación entre Amragan 9 y el imperio. Estos segundos serán los que deberemos aprovechar para realizar el ataque a Amragan 9.

Objetivo uno: Crear un carril de acceso a través del campo de minas.

Objetivo dos: Destruir el escáner situado en Amragan 9. Para ello deberemos avanzar hasta encontrarnos con una carretera, la cual seguiremos hacia la izquierda donde, segundos después, aparecerá ante nosotros el superescaner.

Solo, a bordo de tu nave, con la única compañía de las estrellas, piensas en todo lo que está en juego.













Una de las formas de ganar la guerra es destruir el potencial industrial del imperio Rexxon. De ahí los viajes a la superficie de los planetas para, literalmente, machacar las inmensas construcciones que proporcionan energía a las naves de tus enemigos. Puede que no sea el modo más honrado de vencer en una batalla pero quizás sea la última oportunidad de que tus camaradas puedan sobrevivir sin el peligro de que la amenaza Rexxon vuelva a reproducirse. Es la lucha de un hombre contra toda una raza.

MISIÓN 2/1

Nombre: Wipeout (Limpieza).

Clave: CEPHEUS

Descripción: Tarrun es el planeta de donde el imperio Rexxon saca sus mayores ingresos. De tradición minera, en ella se encuentran las mayores fábricas de armamento -incluidos los cazas Rexxon- y de sistemas de defensa. Pero el verdadero objetivo aquí, será la destrucción de los complejos de producción de cristales brinzerctrónicos utilizados por la flota Rexxon y que les dejaría en una situación comprometida de cara a posteriores enfrentamientos con la federación.

Objetivo uno: Moverse por todo el mapeado hasta encontrar uno de los carriles de acceso al complejo de producción. Si seguimos la misma, observaremos que ésta se cruza con un gran número de carreteras, en el origen de las cuales se encuentran los edificios de producción de cristal brinzerctrónico.

Destruirlas y conseguir un cien por cien de la misión.

MISIÓN 2/2

Nombre: Wipeout (Limpieza)

Clave: APUS

Descripción: Como continuación de la anterior misión, nuestro objetivo será destruir uno de los más importantes centros de producción del imperio Rexxon.

Objetivo uno: Dirigirse al centro del mapa y destruir todos aquellos edificios gigantes con forma de espiral y cilíndrica.

El imperio Rexxon debe ser destruido de una vez por todas.













No hay peligro de que te aburras jugando a «Epic». La variedad de escenarios asegura muchas horas de batallas. Este es un programa de esos sobre los que se vuelve una y otra vez, de los que no se guardan nunca en el cajón. Sus programadores han logrado una fenomenal puesta en escena que te transportará a muchos años luz de distancia. El futuro comienza con «Epic» y tu misión será que sea seguro para tus compañeros y sus familias. Un gigantesco convoy repleto de refugiados está pendiente de tus decisiones.

MISIÓN 3

Nombre: Glory (Gloria).

Clave: MUSCA

Descripción: El imperio Rexxon ha detectado la intención de la federación de atravesar su territorio, en un intento desesperado por salvarse de la explosión de su sol.

Después de atacar nuestro propio convoy de civiles, miles de personas han muerto haciendo tambalearse todos los cimientos de la misión. El objetivo será desviar la atención de la flota enemiga, dejando así el paso libre para el convoy de civiles.

Objetivo uno: Destruir cazas enemigos hasta completar un cien por cien de la misión.

MISIÓN 4

Nombre: Blast (Explosión)

Clave: PYXIS

Descripción: El cañón Magma es uno de los mayores ingenios del imperio Rexxon: Su potencia es tal que, disparando una de sus poderosas cargas, ésta atravesaría la atmósfera del planeta en que éste se encuentra, recorrería la galaxia e iría a impactar en aquel objetivo cuyos datos se le hayan suministrado, con una precisión realmente increíble.

Si la flota de cazas de la federación no consiguiese destruir este cañón antes de que el convoy de civiles atravesase esa zona, éste acabaría con ella en tan sólo unos segundos. Es por ello que se ha decidido trasladar hasta allí un escuadrón de cazas comandado por un Epic Solinar en un intento desesperado de acabar con el susodicho cañón.

Objetivo uno: Dirigirse al punto central del mapa que nos suministra la computadora de la nave donde encontraremos el cañón al que deberemos destruir con nuestro disparo. Este ha de ser lo más certero posible.













«Epic» está concebido como un arcade en el que no sea difícil avanzar sino que se pueda disfrutar con él a tope. Los disparos de nuestros enemigos no nos destruirán al primer impacto y nos permitirán viajar de un lugar a otro del escenario para que podamos asombrarnos de la grandiosidad con la que han sido concebidos los planetas, las galaxias, los soles, las naves... Todo un espectáculo para disfrutar de una auténtica «Guerra de las Galaxias» sin moverte para nada del sillón de tu casa.

MISIÓN 5

Nombre: Galactic Storm (Tormenta galáctica)

Clave: CETUS

Descripción: Tras el ataque sufrido por la flota Rexxon en la misión Blast, ésta se ha reagrupado en un punto cercano al planeta Potead. Allí ha concentrado a gran parte de sus cazas Warbirds Rexxon, fragatas y aviones de caza solitarios. Con tres escuadrones de naves espaciales comandadas por un caza Epic se procederá al ataque de este convoy de resistencia.

Objetivo uno: Destruir la flota enemigo hasta completar el cien por cien que requiere la federación para dar por concluida esta misión.

MISIÓN 6

Nombre: Retalliator (Contraataque)

Clave: FORNAX

Descripción: Está será una de las misiones más importantes de cara al futuro próximo, después de que la raza humana haya alcanzado por fin Ulises VII. La intención de la federación es que después de la explosión de Maganético, haya un nuevo orden mundial dominado por los humanos y donde la paz sea el santo y seña.

Para ello se deberá destruir el centro de mando del imperio Rexxon y el complejo del Gran Lizar localizados ambos en la céntrica ciudad de Lizarico.

Objetivo uno: Buscar una de las vías de comunicación que nos llevará directamente al centro de la ciudad -todas las vías de comunicación en este planeta conducen allí- donde se encuentran los principales edificios de mando del imperio Rexxon.

Una vez allí, dispararle hasta que éste salte en pedazos y quede completamente destruido. Será la única solución.













El imperio Rexxon es lo único que separa al convoy de supervivientes de la raza humana de un nuevo futuro donde volver a comenzar. Nuestro papel en esta dramática historia es la de piloto estrella de una escuadrilla de naves Epic Solinar, una maravilla de la tecnología capaz de destruir incluso los objetivos mejor defendidos de nuestros enemigos. Una misión que no será fácil pero que nos llevará a lugares de la galaxia a donde ningún hombre había llegado. Casi como en «Star Trek».

MISIÓN 7

Nombre: Mother of Wars (La Madre de las Guerras)

Clave: CAELUM

Descripción: La prueba más dura antes de encontrarnos de frente con el último gran obstáculo del imperio Rexxon será, sin duda, esta batalla que se recordará en los anales de la historia como la mayor guerra jamás habida. En ningún momento se espera que la federación pueda conseguir la victoria en ella, pero al menos se confía en que parte del convoy pueda atravesar la zona de conflicto con el único objetivo de salvar a la raza humana de la destrucción total.

En este punto se enfrentará todo el potencial bélico de que disponen ambos imperios. Nuestra misión aquí será la de colaborar en lo posible en el deterioro de la flota Rexxon en un intento de hacerle más fácil el camino -si es posible- al convoy de civiles.

Objetivo uno: Mantenernos en el centro del combate destruyendo la flota enemiga hasta conseguir un cien por cien de puntuación.

«Epic» mezcla ingredientes de las novelas de aventuras, de los libros y películas de ciencia ficción, de la trilogía de las galaxias de Lucas, de «Star Trek» y de los comics espaciales.













¿Serás capaz de destruir tú solo una escuadra de cazas Rexxon? Para ayudarte en la difícil tarea contarás con un completo arsenal instalado en tu Epic Solinar. La forma de pasar entre un arma a otra es pulsar una tecla en tu consola de control. Cada láser, phaser o rayo de neutrones, tiene una determinada capacidad ofensiva y será más o menos eficiente dependiendo del tipo de nave que se te haya puesto a tiro. Para aumentar tu efectividad no hay nada como la práctica y el estudio del manual de la nave.

MISIÓN 8

Nombre: The new order (El nueva orden).

Clave: CORVUS

Descripción: Por fin se ha acabado con el imperio Rexxon y tan sólo quedan por completar unos pequeños flecos que no tendrán ninguna complicación después de todo lo que hemos pasado. Aquí nuestra misión será la de escoltar al convoy de civiles por la ruta que, como antes dijimos, habían diseñado las computadoras de la federación. El único obstáculo que nos encontraremos será la nave nodriza del imperio Rexxon a la cual deberemos destruir con un arma superpoderosa que anteriormente nos habrán suministrado en los hangares de la federación: La bomba de cobalto.

Objetivo último: Buscar la nave nodriza del imperio Rexxon por el espacio y dispararla hasta que ésta se encuentre lo suficientemente dañada -no presentará ningún síntoma de estarlo, así que nos lo deberemos de imaginar nosotros mismos-, tras lo cual le lanzaremos nuestra superbomba de cobalto directamente hacia el punto amarillo parpadeante bajo su ala trasera y ésta acabará con la pesadilla Rexxon por algún tiempo, el suficiente para que la raza humana se pueda asentar de nuevo como una raza estable y encontrar un futuro donde no tenga que depender de guerreros para conseguir vivir en paz.

UN NUEVO MUNDO

Por fin la raza humana se encuentra de nuevo a salvo. El imperio Rexxon, que durante tanto tiempo había traído de cabeza al resto de la galaxia, está prácticamente aniquilado. Sólo unos pequeños focos de resistencia amenazan con reavivar el fuego que ha tenido a tu especie en jaque durante largos años. Tu valor ha sido recompensado con un ascenso a General, la Federación te ha dedicado una estatua y todos contentos, pero... ¿Dónde está la chica...?

J.C.S.





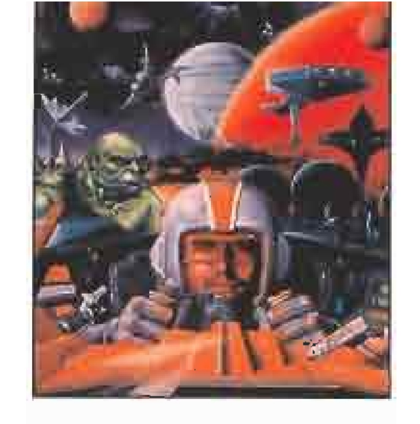








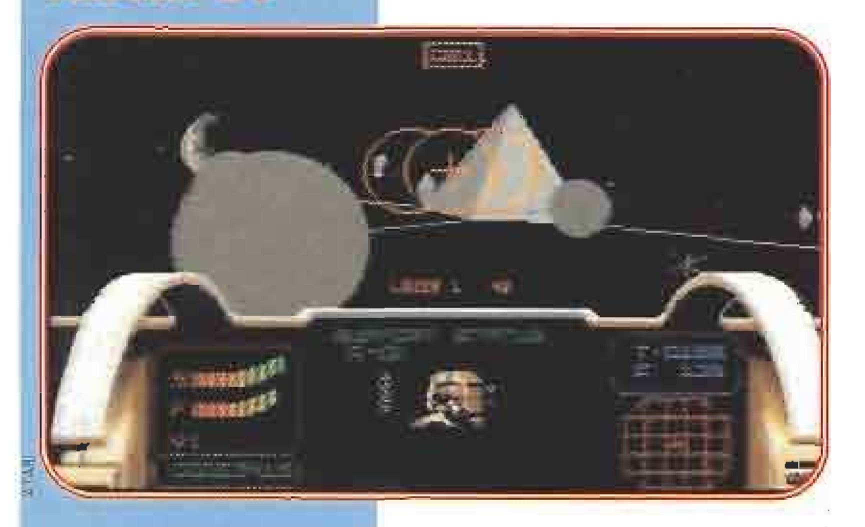
Ya sólo te falta destruir la gran nave madre de los Rexxon para destruir la amenaza. Un caza tan pequeño como el tuyo tendrá que infiltrarse entre todo un ejército de naves de combate enemigas. En los silos del Epic se encuentra una potentísima bomba de cobalto que hará saltar por los aires al enorme crucero que hay frente a ti. El peligro ya no te asusta, porque para llegar hasta aquí habrás tenido que luchar mucho y muy bien. Un disparo certero y todo habrá acabado. ¿Lo crees así realmente?





Para salvar a la humanidad del exterminio necesitarás nervios de acero y destreza.

VERSIÓN ATARI ST



Aunque en gráficos sea idéntica a la de Amiga, el sonido digitalizado y una mayor suavidad en los gráficos, hacen que el ST demuestre de lo que es capaz. «Epic» es un juego que lleva al máximo las posibilidades del Atari y el ordenador sale muy bien parado del esfuerzo que se le pide. Esta versión se coloca en el segundo lugar del ranking por derecho propio.

VERSIÓN PC



Sin duda la mejor de todas. La posibilidad de instalarlo en el disco duro mejora la velocidad de carga ya que tanta pantalla de ambientación hace que en el resto de los ordenadores tengamos que esperar un buen rato antes de pasar a la acción. «Epic» ha sido realizado en VGA 256 colores y para disfrutarlo a tope se recomienda usar un 386. Nosotros lo hemos probado en un 286 rápido y nos funcionó también correctamente. Además, con una buena tarjeta de sonido conseguiréis escuchar una sensacional banda sonora, adaptada de una composición clásica de Gustav Holst, y unos efectos especiales, espaciales deberíamos decir, simplemente perfectos que os van a dejar completamente asombrados.

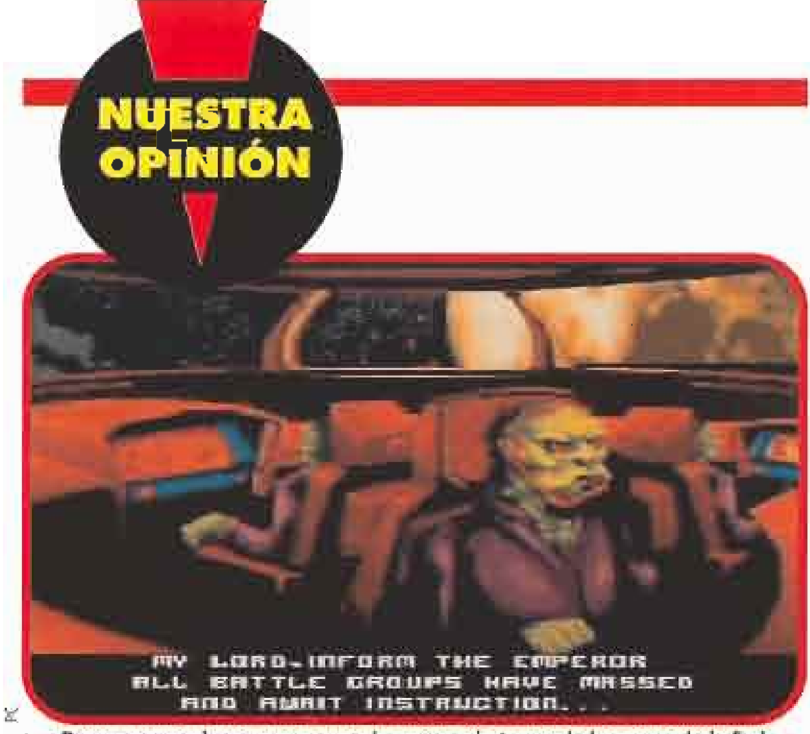
El espacio interestelar espera a un héroe dispuesto a cambiar el destino de una raza.

VERSIÓN AMIGA

Por una vez tenemos que ponerla a la cola de las tres. Quizás debido a la menor velocidad de su microprocesador, la versión para Amiga es demasiado lenta en demasiadas ocasiones y el teclado no responde tampoco a la velocidad adecuada. También sus gráficos se han simplificado y los complejos elementos de algunas fases han perdido mucha calidad. Por contra, la banda sonora, diferente a la de PC, supera al resto de los dieciséis bits.



NUESTRA OPINIÓN



Los Rexxon aguardan en sus naves de guerra el ataque de los cazas de la Federación. Tu destino y el de tu escuadrilla os esperará más allá de las estrellas.



No parece que este particular personaje guarde ningún aprecio por la raza humana. Sus órdenes son exterminar a todos los pilotos que caigan en sus manos.



«Epic» cuenta con unas estupendas animaciones al principio y al final de cada misión, dignas de cualquier película de Hollywood de ciencia ficción.

■ **OCEAN**
■ Disponible: **ATARI ST, AMIGA, PC**

«Epic» es, desde todos los puntos de vista, un juego verdaderamente sensacional. Digital Image Design, equipo de programación que cuenta en su palmarés con programas como «F-29 Retaliator» o «Robocop 3», ha logrado llevar a buen término, tras casi dos años de trabajo, un proyecto verdaderamente "épico".

Con «Epic» os sentiréis como si verdaderamente estuviérais en pleno espacio volando con un caza galáctico, asistiendo en directo a una batalla entre dos razas distintas que luchan por su supervivencia. Sólo «Wing Commander» hasta ahora había conseguido transformarnos en pilotos espaciales con el realismo necesario. Entre estos dos programas hay bastantes nexos de unión argumental, pero existe entre ellos un profundo abismo. Mientras el programa de Origin es muy complejo, «Epic» es tremendamente sencillo de jugar.

Todas las expectativas que teníamos con el juego se han cumplido. Ocean ha logrado, una vez más, asombrarnos. «Epic» es grandioso, espectacular, digno de figurar entre los mejores programas de todos los tiempos. Lo único que se le puede reprochar es que tenga solamente ocho misiones. Saben a poco.

J.G.V.

DUNE



Pensad en un lejano planeta, un mundo asolado por los rayos de dos soles, un mundo donde jamás ha caido una gota de agua pero que guarda en su interior la sustancia más preciada del universo. Pensad en un viaje a través del espacio hacia una época en que la tecnología es tan importante como el honor. Pensad en Arrakis, más conocido entre los humanos como Dune.



Según avanzamos en la aventura, iremos encontrándonos con nuevos y diferentes personajes, algunos nos ayudarán y otros... ya veréis lo que os pueden hacer.



Las secuencias animadas de «Dune» poseen una gran calidad y, aunque no se prodigan demasiado, cuando aparecen os dejarán asombrados.



«Dune» es un planeta en el que jamás ha caído una gota de lluvia y los escenarios en los que transcurre el juego son básicamente enormes desiertos.

Un mundo sediento

- **VIRGIN**
- Disponible **PC**
- T. Gráficas **VGA**
- **Estrategia**

Paul Atreides es el hijo del duque Leto Atreides y de la Dama Jessica. La familia de los Atreides tiene como enemigos mortales a los Harkonnen, un baronazgo que ya ha destruido varios mundos con su avaricia y sus ansias de poder. El Imperio queda lejos, y el Emperador Shaddam IV sólo se ocupa del planeta Dune cuando pide que le envíen Especia, una sustancia que hace que los viajes intergalácticos más largos no duren más que unos minutos gracias a su poder para desdoblar las dimensiones a voluntad. En el juego nosotros tomaremos la personalidad del joven duque y nuestra misión será proteger a los habitantes de Dune de los Harkonnen y conseguir además que trabajen para obtener los enormes cargamentos de Especia que el Emperador nos encargará regularmente.



Poco a poco los poderes de Paul irán desarrollándose y nos permitirán hacer cosas que hasta entonces nos estaban totalmente vetadas.



El palacio de los Atreides es un enorme castillo repleto de salas ocultas en donde podremos encontrar materiales que nos ayudarán durante el juego.

LO IMPORTANTE ES LA ESTRATEGIA

«Dune» sigue con bastante fidelidad el argumento del famoso libro de Frank Herbert. Sólo se han modificado algunos detalles para darle más variedad al juego. Aunque en los primeros momentos parezca que «Dune» es una aventura, no os engañéis, éste es un juego de estrategia en el pleno sentido de la palabra. Lo que ocurre es que no está realizado como los clásicos "war games" y similares. El programa posee una importante parte de aventura en la que tendrás que hablar e interactuar con el resto de los personajes del juego para conseguir que te den las informaciones que buscas. Poco a poco tendrás que lograr que los Fremen, los habitantes del planeta, te otorguen su total confianza y acepten trabajar para ti en todo momento. Entretanto los Harkonnen se dedicarán a intentar destruir tus logros con bastante empeño.

ASÍ SE HACEN LAS COSAS

En su momento, ya os comentamos que «Dune» parecía que iba a tener unos de los mejores gráficos que se habían visto en el PC. Y no nos hemos equivocado. Pero vayamos por partes.

Comenzaremos con el "gameplay". Sobre él os podemos decir que con una ambientación tan perfecta era imposible que no nos cautivase la historia.

«Dune» es fácil de jugar, lo único que te hará falta será un lápiz y un papel para cuando lleves frente al monitor un par de horas, y con un poco de cuidado conseguirás conquistar medio planeta antes de que los Harkonnen te destruyan.

Algo que, no lo dudes, harán a la menor ocasión. Con esto queremos deciros que «Dune» no es un juego de esas en el que el primer error es fatal, incluso los menos hábiles podrán sobrevivir en el desierto durante mucho

DUNE

Pensad en un planeta lejano, un mundo asolado por los rayos de dos soles.

Una tierra donde jamás ha caído una gota de agua y que guarda la sustancia más preciada del Universo.



[illegible]

tiempo. Pero terminar la aventura y eliminar para siempre a nuestros peores enemigos será otra historia.

«Dune» es además un programa muy bien hecho; sus gráficos, ya lo hemos dicho antes, son geniales, sus animaciones perfectas, su música y sus efectos, verdaderamente impresionantes, además está traducido al castellano... También posee detalles que demuestran una concepción muy inteligente, por ejemplo, nos ha gustado mucho que automáticamente se grabe la última situación en la que nos encontramos y podamos de esta forma corregir siempre nuestros errores.

Encima, y por si fuera poco, el juego ocupa muy poco espacio para todo lo que parece contener y resulta rápido, tanto de carga como de desarrollo, en casi cualquier tipo de ordenador. Siempre y cuando éste sea un AT.

En resumidas cuentas, «Dune» es una maravilla como pocas veces se ven y que es un juego que no se debe dejar pasar. Una buena conjunción de aventura y estrategia con lo mejor de los dos géneros para remezclarlo de un modo tan hábil que cautivará a los aficionados a ambos estilos.

J.G.V.





[illegible]

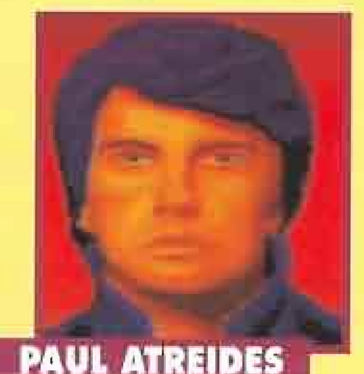
[illegible]

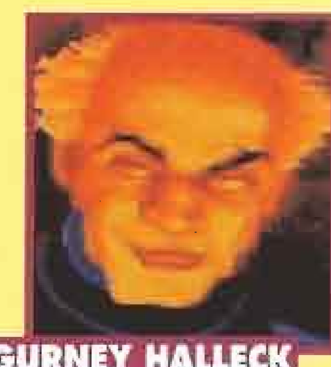


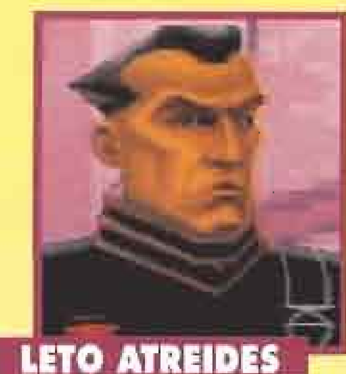
[illegible]

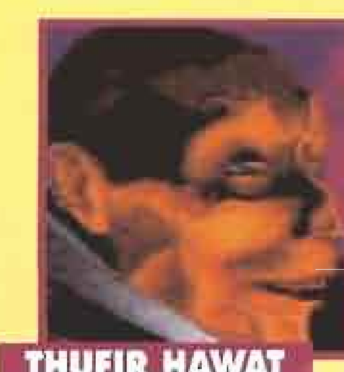
LOS PROTAGONISTAS

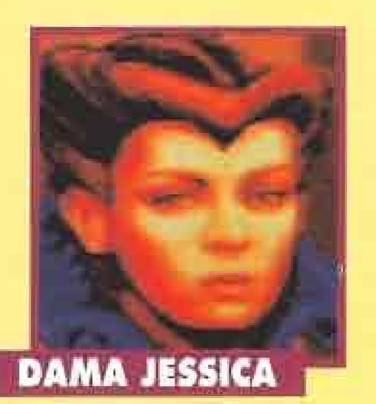
LOS ATREIDES

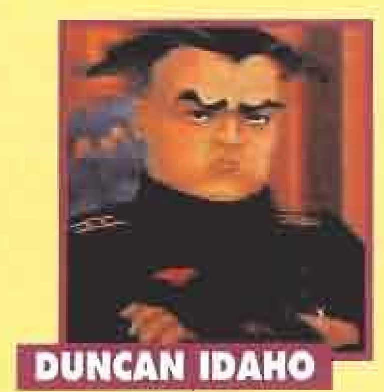












PAUL ATREIDES
El joven heredero de la casa Atreides y el protagonista de la aventura. Durante su estancia en Dune se convertirá en líder de los Fremen y en guardián y defensor de sus tradiciones, descubrirá sus poderes extrasensoriales y, aunque eso ya depende de tu habilidad, llegará incluso a desafiar el poder del Emperador.

LETO ATREIDES
Duque de la casa Atreides y eterno enemigo de los Harkonnen. Será asesinado por sus eternos enemigos a pesar de todos los intentos de su familia de protegerle.

DAMA JESSICA
La madre de Paul es una "bene-gesserit", una de las poseedoras de conocimientos que van más allá de la realidad. Su hijo ha heredado sus poderes y ella es quien debe enseñarle a usarlos y a evitar, con sus consejos, que le ocurra lo mismo que al Duque.

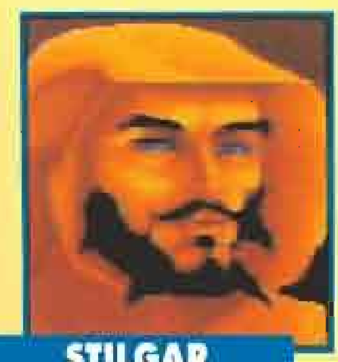
GURNEY HALLECK
El preceptor de Paul. Un valiente guerrero y estudioso que quiere al heredero como a un hijo. Será útil sobre todo para poder negociar con los Fremen y les enseñará a defenderse contra los Harkonnen con sus mismas armas.

THUFIR HAWAT
El "mentat" de los Atreides. Una máquina humana que guarda en su cerebro todo un arsenal de conocimientos para que no sean olvidados por futuras generaciones. Su consejo es esencial para tratar con el Emperador.

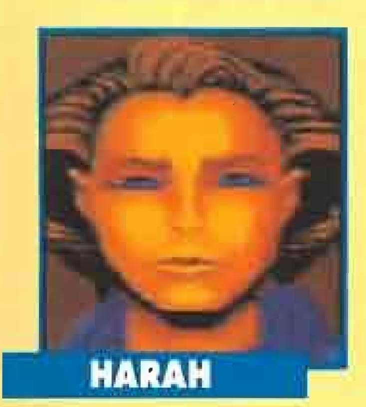
DUNCAN IDAHO
El encargado de las finanzas de los Atreides. Un personaje del que no os debéis fiar demasiado, porque se deja llevar constantemente por el dinero y puede ser comprado con muchísima facilidad por vuestros enemigos.

ISTAS DE DUNE

LOS FREMEN



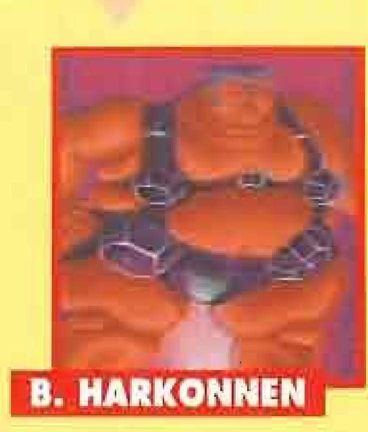
STILGAR



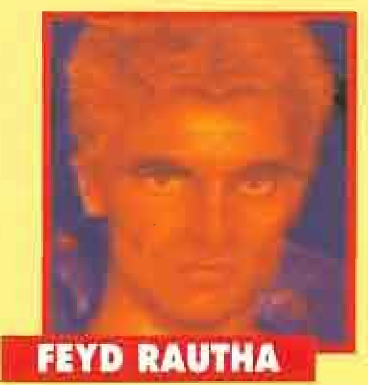
HARAH

CHANI

LOS HARKONNEN



B. HARKONNEN



FEYD RAUTHA

STILGAR
Un líder natural que enseñará a Paul las tradiciones más importantes de la raza oriunda del planeta. Su asistencia es imprescindible para conseguir que las distintas comunidades Fremen nos ayuden.

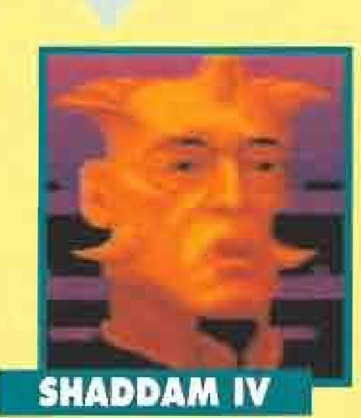
HARAH
Sus consejos y su fidelidad harán que al principio todo sea mucho más fácil. Es joven y está enamorada de Paul lo que hace que en muchas ocasiones se comporte de forma un poco extraña.

CHANI
Se trata de la futura esposa Fremen del joven heredero. Es una poderosa aliada incluso antes del matrimonio, pero lo que más te costará será convencerle de que se fíe completamente de ti antes que de los de su raza. Algo que, y pronto lo verás en el juego, será bastante difícil.

BARON HARKONNEN
Despiadado personaje cuyo único deseo es matar a toda la familia Atreides. Sus relaciones contigo serán únicamente para amenazarte e intentará por todos los medios destruir a los Fremen.

FEYD RAUTHA
El hijo del barón. Un loco peligroso contra el que el enfrentamiento directo será inevitable. Es cobarde, tramposo y asesino.

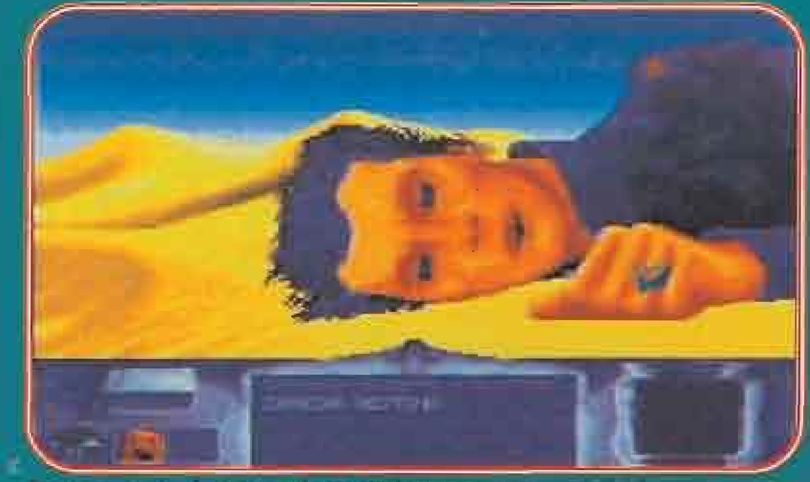
EL EMPERADOR

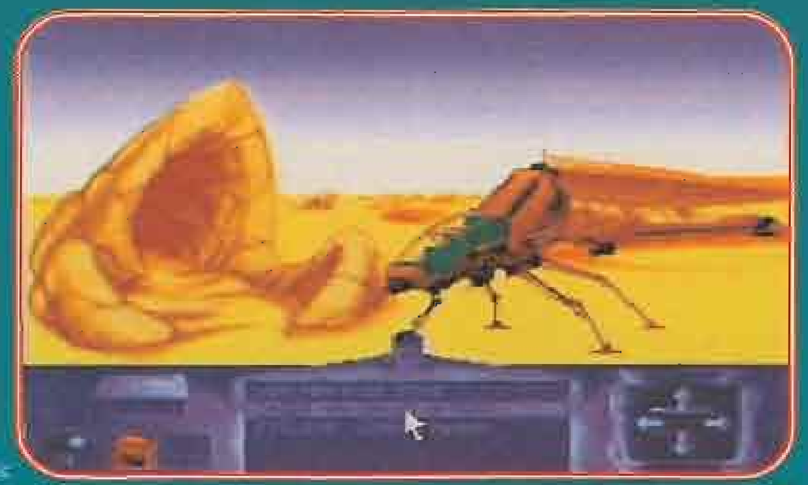


SHADDAM IV

SHADDAM IV
Le da igual lo que ocurra entre las dos familias, aunque parece tener un pacto secreto con los Harkonnen. Lo único que desea es aumentar su poder y almacenar toda la especia posible.









«Dune» es un programa muy bien hecho. Sus gráficos son simplemente geniales y sus animaciones perfectas, al igual que la música y los efectos.

El juego se ajusta con bastante fidelidad el argumento de la famosa novela de Frank Herbert.

CONSEJOS Y TRUCOS

- ***No pierdas ocasión para hablar con todos los protagonistas del juego y sigue puntualmente sus consejos. Especialmente útil te serán las informaciones de Gurney Halleck y de Jessica, tu madre, ya que sus poderes de "bene-gesserit" te enseñarán a usar tus facultades paranormales.***

- ***Un viaje a las cercanías de la fortaleza Harkonnen supone, en los primeros momentos del juego, tu muerte segura, así que no intentes llegar hasta allí "para ver que ocurre".***

- ***El truco para conseguir una buena cantidad de Especia desde el principio es simplemente lograr que se utilicen las cosechadoras que hay perdidas en algunos "sietchs". Sigue las instrucciones de los Fremen y mantén las tropas en movimiento hacia los lugares dónde haya material.***

- ***Es imprescindible que Chani se enamore de ti para poder llegar a líder Fremen. Pero, ¿cómo conseguirlo?. Es mucho más fácil de lo que parece.
Recuerda que tres son multitud y que un bonito anochecer en el desierto es capaz de ablandar el corazón de cualquier damisela. Con estas dos pistas ya tienes bastante.***



PIPI & BIBIS

Erotismo infantil

Normalmente, los mirones de los salones recreativos se inventan todo tipo de trucos para confundir al jugador y así conseguir que éste abandone rápidamente la máquina. Depende de la catadura moral del mirón –hay algunos que llegan a decir que aquí, como en el amor, todo vale– pueden surgir empujones, gritos aterrados de ¡fuego,las mujeres y los niños primero! y hasta escaparse patadas en las espinillas. Sin embargo, con el «Pipi & Bibis» de Toaplan ocurre el fenómeno contrario: abundan los mirones que jalean al jugador, le animan e, incluso, enseñan a superar las diferentes pantallas. ¿Cómo es posible tan extraño suceso que se carga de un plumazo todas las leyes de la física, la química, la sociología y, si alguien apura un poco, hasta de la teología.


ARCADE


ARCADE

El secreto tiene formas de mujer

Algunos ya lo habréis adivinado: el secreto de «Pipi & Bibis» tiene formas de mujer, que poco a poco irás desnudando según vayas superando las diferentes pantallas. Y no puedes equivocarte en el camino, el juego hay que terminarlo de una vez, porque cuando fallas no gozas de otra opción que no sea la de volver a empezar. En realidad, esta es la máxima dificultad de «Pipi & Bibis» porque, por lo demás, es de una simplicidad manifiesta; se domina fácilmente.

Sus creadores lo han diseñado para los más jóvenes de la familia –asunto diferente es que atraiga también a los hermanos mayores– y en este terreno no hay que complicar las cosas en demasía.

Los personajes del juego son muñecos, no mueren ni son destruidos, solamente atontados, y las diferentes pantallas son claras y nada abigarradas.

Estas cambian de escenario de tres en tres y reflejan ambientes tan dispares como trampolines, ascensores, etcétera (lógicamente, la chica se va desnudando en bloques de tres pantallas superadas). El argumento tampoco es complicado: se trata de colocar diferentes bombas, teniendo cuidado de atontar a los personajes que quieren impedírtelo, y después huir rápidamente porque una vez que has colocado todos los aparatos destructores sólo dispones de ocho segundos para poner pies en polvorosa y que no te alcance la onda expansiva.

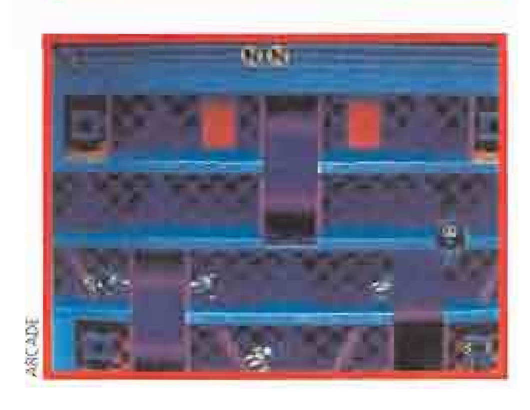
En pura teoría, dispones de todo el tiempo que desees para cumplir la misión de cada pantalla pero no es aconsejable que te duermas en los laureles porque si pasa el rato y sigues zascandileando con las bombas, aparece en la pantalla una especie de moscardón que va a por ti y que inevitablemente te alcanzará.

«Pipi & Bibis» no te comerá mucho el coco, se parece demasiado a otros juegos conocidos y su capacidad de adicción no es demasiado alta. Engancha más al mirón que al jugador.

S.E.A.


ARCADE


ARCADE


ARCADE

SABOTEN BOMBERS

Un juego muy nutritivo

No te gustaría ponerte en la piel de un cactus más tragaldabas que los mismísimos Gargantua y Pantagruel? Ahora puedes hacerlo, sin pincharte, con «Saboten Bombers», un juego de vídeo para máquinas recreativas tan sencillo como nutritivo, ecologista y poco violento. Además, los personajes que lo protagonizan poseen un indudable encanto "naif" y han sido diseñados con evidente ingenio por Toaplan. «Saboten Bombers» se aparta de las tendencias dominantes en el mercado a base de tomatazos.

Dos cactus muy simpáticos

Las grandes estrellas de este juego son dos cactus muy simpáticos, uno verde y otro rojo, capaces de agacharse con auténtico salero y sin rival que les haga sombra lanzando tomates.

El argumento no posee secretos: se trata de hacer el mayor número posible de puntos recogiendo frutas con precisión, tardando poco tiempo en finalizar la pantalla correspondiente y capturando los trozos de tarta que van apareciendo periódicamente hasta completarla. ¡Ah!, y a base de tomatazos.

Llama tremendamente la atención la gran cantidad de pantallas de que consta el «Saboten Bombers», nada más y nada menos que doscientas, lo que permite correr aventuras en lugares tan dispares como un dormitorio, una selva o una cocina, por poner algún ejemplo. Al principio hay que reconocer que se superan sin mayores problemas pero a partir de la número veinte las cosas se ponen auténticamente difíciles. Cada cuatro, el jugador no tiene más remedio que competir con la propia máquina si desea seguir adelante.

Como ya se reseñó antes, el manejo de los controles es simple: un botón para el disparo, otro para el salto y un joystick para desplazamientos laterales.

Para terminar, no está de más advertir de un peligro: si te alcanza la onda expansiva, puedes darte por muerto salvo que saltes rápidamente, es la única forma de eludir sus inevitables efectos letales. Todo muy sencillo en apariencia ¿verdad?; pues no te confíes, poco a poco el grado de dificultad se hace mayor y hay que haber practicado un buen puñado de horas para llegar a dominar a la perfección este pacifista, ecologista, simple y nutritivo juego.

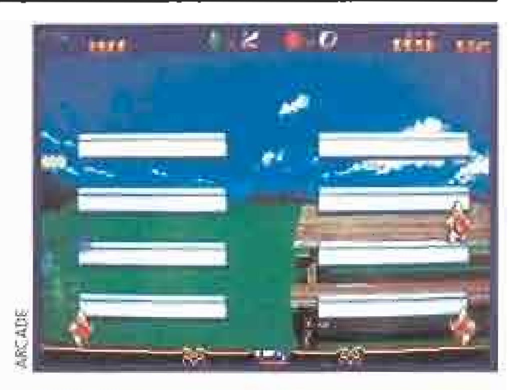
S.E.A.


ARCADE


ARCADE


ARCADE


ARCADE


ARCADE


ARCADE

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.

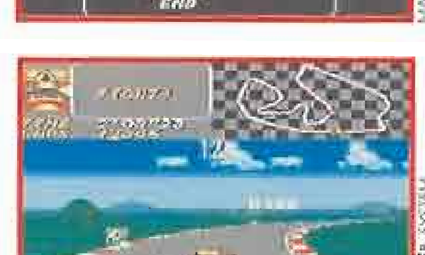


A MÁS DE 300 Y SIN DESPEINARTE

AYRTON SENNA´S SUPER MONACO GP II

■ MASTER SYSTEM
■ Carreras de coches




El Campeonato Mundial de Fórmula 1 está de nuevo al alcance de todos los consoleros de pro. Sega y Ayrton Senna nos han preparado la segunda parte de uno de los mejores juegos de carreras de todos los tiempos; aunque en su versión Master System dejaba mucho que desear. Ponte el casco y prepárate para recorrer a toda pastilla, con el acelerador a fondo, los dieciséis circuitos más importantes del mundo.

«Super Monaco GP II» es un cartucho que ha nacido ya condicionado a ser comparado con su antecesor. La pura verdad es que entre uno y otro hay importantes diferencias, y casi todas están a favor de esta segunda parte. Lo primero que debemos destacar es que hay bastante más opciones en este nuevo juego. Por ejemplo podremos elegir entre cambio automático o manual, dos tipos de ruedas y dos clases diferentes de alerón trasero. Esto permitirá que configuremos nuestro bólido de acuerdo con las características del circuito en el que vamos a correr. También podremos elegir entre modo de práctica o entrar de primeras en el Campeonato del Mundo. O escuchar todas las músicas del juego junto a la voz de Ayrton Senna dándonos consejos. Por último, os comentaremos que se ha introducido un sistema de claves para grabar nuestra partida y terminar la competición en varias tandas.

El control del coche es asimismo diferente al de la versión anterior. Es mucho más suave, lo que permite dar mucha más movilidad al vehículo y por consiguiente que nos ajustemos bastante mejor a las curvas para arañar algún que otro segundo al crono.

«Super Monaco GP II» es mucho mejor que la primera parte, pero tampoco podemos decir que sea un buen juego a pesar de tener todas las opciones necesarias. Tenéis en este cartucho uno de los mejores ejemplos de cómo una mala programación se puede cargar una buena idea. Llevar el nombre de Ayrton Senna no es garantía suficiente como para que un cartucho tenga calidad y en Sega deberían saberlo.

J.G.V.

LA PUNTUACION

"El nombre de un famoso no asegura la calidad de un juego."

TODO UN CLÁSICO II

BOULDER DASH

■ GAME BOY
■ Laberintos



A más de uno os sorprenderá el título que hemos puesto a este comentario consolero. No le deis más vueltas. Simplemente revisad el número 50 de nuestra revista, o sea, el anterior a éste, en su página 82 para más datos, y veréis el título que pusimos al comentario del juego «Boulder Dash», para la N.E.S.

Pues bien, aquí está el «Boulder Dash» para la Game Boy. Y la historia es prácticamente la misma, pero en una pantalla pequeña, color verde cibernético. De este modo, nos volvemos a encontrar con Rockford, cumpliendo al pie de la letra la promesa que le hizo a su papá, minero él, en su lecho de muerte, es decir; "Buscaré los diamantes que tú no encontraste y me haré rico, muy rico". Y muy rico es él cuando corre a toda velocidad detrás de las piedras preciosas que le convertirán en un tipo potentado. Ya sabéis que para ello debe superar distintas etapas. Pero a diferencia de la versión de N.E.S., el «Boulder Dash» de la Game Boy no tiene que recorrerse todo un mapa mundi para alcanzar tan preciado tesoro (no entraría en tan poca memoria...). En la pequeña de Nintendo, Rockford elige entre cuatro "ambientes"; estos son la Cueva, el Hielo, la Jungla y el Mar. En todos y cada uno de ellos nos tropezamos con infinidad de dificultades, siendo, a nuestro parecer, más complicado el que se desarrolla en el Mar, entre otras cosas porque tiene un sinfín de enemigos.

Por lo demás, todo en el juego es realmente bueno y divertido. Si no os lo creéis, mirad un poco hacia vuestra derecha.

F.J.G.



"Imposible exprimir más este increíble entretenimiento."

FÚTBOL "CUM LAUDE"

SUPER SOCCER







■ SUPER NINTENDO
■ Deportivo

¡Válgame Dios, qué golazo acabamos de fallar! ¡Hay que ser inútiles! Pero..., pero bueno. ¡Si ha sido un penalty clarísimo! Y el árbitro ni siquiera enseña tarjeta amarilla. Como esto siga así, más vale que nos dediquemos a la cría del champiñón, porque lo del fútbol no es lo nuestro. Bueno, seguro que en el próximo partido por fin ganamos a estos pesados de alemanes y..., ¿eh?, ¿qué?, ¡ah, que ya estáis ahí! Disculpadnos, pero es que cuando empezamos con este juego, no sabemos cuando parar.

La Super Nintendo no para de darnos sorpresas, muy agradables por cierto, y cuando aún no nos hemos repuesto de la excelente impresión de un cartucho, nos ponen en las manos otro, no menos alucinante.

Si alguien no lo remedia, «Super Soccer» puede pasar perfectamente a la historia de los videojuegos, como el mejor simulador de fútbol que te hayas echado a la cara, y es que no le falta de nada. Dieciséis selecciones nacionales distintas, cada una con sus características propias de juego, te permiten pasar del fútbol espectacular de Brasil, al fútbol total que realizan los alemanes, sin olvidar equipos como Japón, Uruguay, Camerún, etc. Pero, tenemos una pregunta que no encuentra respuesta, ¿se puede saber dónde está la selección española, eh? Eso de que estén presentes casi todas las selecciones participantes en el último mundial celebrado en Italia y se hayan olvidado de nosotros, no nos gusta un pelo. Sin embargo, y obviando este dato, no nos queda otro remedio que rendirnos a los encantos del juego.

Ver como un jugador carga contra otro para robarle el balón, como los delanteros rematan de cabeza, como saltan para realizar una chilena, como efectúan toda clase de pases y tiros, incluso con efecto, es algo que te deja boquiabierto. «Super Soccer» tiene una jugabilidad total y una calidad excelente.

El juego se desarrolla a través de una perspectiva frontal, bastante original en esta clase de programas, que permite una visión amplia y clara del campo. Antes de jugar, podremos escoger a los hombres que alinearemos en nuestro equipo, así como su formación en el campo, pudiendo realizar los cambios que creamos oportunos si las cosas no nos salen tan bien como esperábamos. Si además llegamos al final del encuentro con un empate en el marcador, nos espera la "divertida" lotería de los penaltis para proclamar al vencedor.

En resumen, fútbol total y completo. Si el resto de juegos que le esperan a la Super Nintendo en el futuro son como éste, sólo dadme más y más cartuchos de todas las clases y colores, y dejadme que me consuma pegado a la pantalla, mientras disfruto como un enano de tales juegazos.

F.D.L.



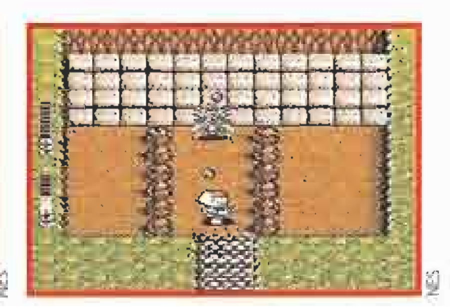
"Toda la emoción de la Copa del Mundo en una consola."

¿MUTANTES A MÍ?...¡JA!

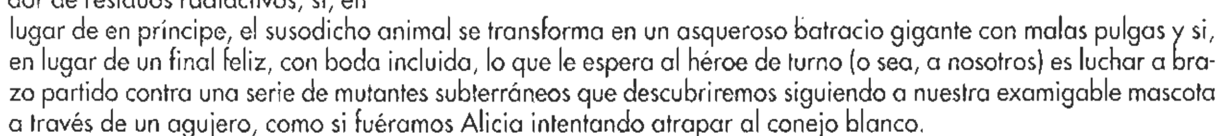
BLASTER MASTER

■ N.E.S.
■ Arcade de Plataformas





Todos hemos oído alguna vez una de esas románticas historias en que una simple ranita, tocada por la magia del beso de una princesa, se transforma en un apuesto príncipe. Ahora, la cosa cambia si, en vez de un beso, lo que toca a la rana es un contenedor de residuos radiactivos; si, en



lugar de en príncipe, el susodicho animal se transforma en un asqueroso batracio gigante con malas pulgas y si, en lugar de un final feliz, con boda incluida, lo que le espera al héroe de turno (o sea, a nosotros) es luchar a brazo partido contra una serie de mutantes subterráneos que descubriremos siguiendo a nuestra examigable mascota a través de un agujero, como si fuéramos Alicia intentando atrapar al conejo blanco.

Esta es, a grandes rasgos, la historia de la que parte la acción en «Blaster Master». Como un moderno caballero andante, nuestro objetivo es tomar los mandos del tanque que encontraremos en el interior del agujero por el que caímos persiguiendo a nuestra "ranita", y lanzarnos a eliminar todos los mutantes que tengan la ocurrencia de interponerse en nuestro camino, a través de ocho (nada fáciles, por cierto) niveles.




El juego presenta dos variantes, una en la que estamos en el interior del vehículo, y otra en la que deberemos salir de él para así poder acceder a determinados lugares a los que, de otro modo, sería imposible entrar. Al final de cada nivel, nos tocará enfrentarnos con un temible jefe mutante (¿qué original, verdad?), que encontraremos en una de las entradas por las que accedemos a pie. Tras eliminar al citado jefe, podremos considerar como limpio el nivel correspondiente, si nos hemos desembarazado asimismo de los enemigos que lo pueblan. En compensación por nuestra habilidad masacrando a los mandamases mutantes, conseguiremos nuevas armas con las que aumentar la capacidad atacante de nuestro vehículo, o bien, algún objeto que nos permitirá funciones como escalar muros, abrir puertas, etc.

La verdad es que el juego es de lo más divertido que nos hemos encontrado últimamente para la Nintendo, con unos gráficos bastante simpáticos y muy bien diseñados, un suave y preciso control y, unos buenos efectos sonoros que dan el toque justo para meternos en ambiente.

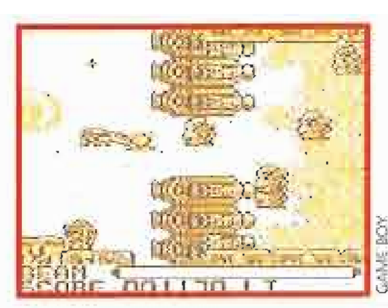
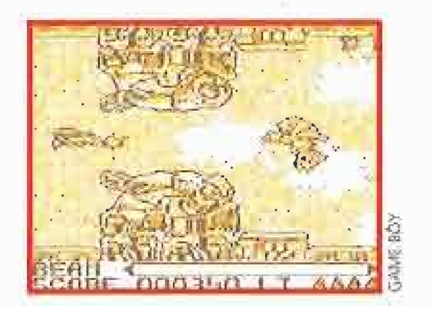
F.D.L.



EL IMPERIO CONTRAATACA

R-TYPE

■ GAME BOY
■ Arcade


El Imperio Bydo no ha tenido bastante con invadir ordenadores y consolas durante muchos años. Les faltaba la pequeña de Nintendo. La Game Boy ha sido infectada por un virus, y su nombre es «R-Type». Todo un señor juegazo que demuestra que entre consolas lo importante no es sólo el tamaño.

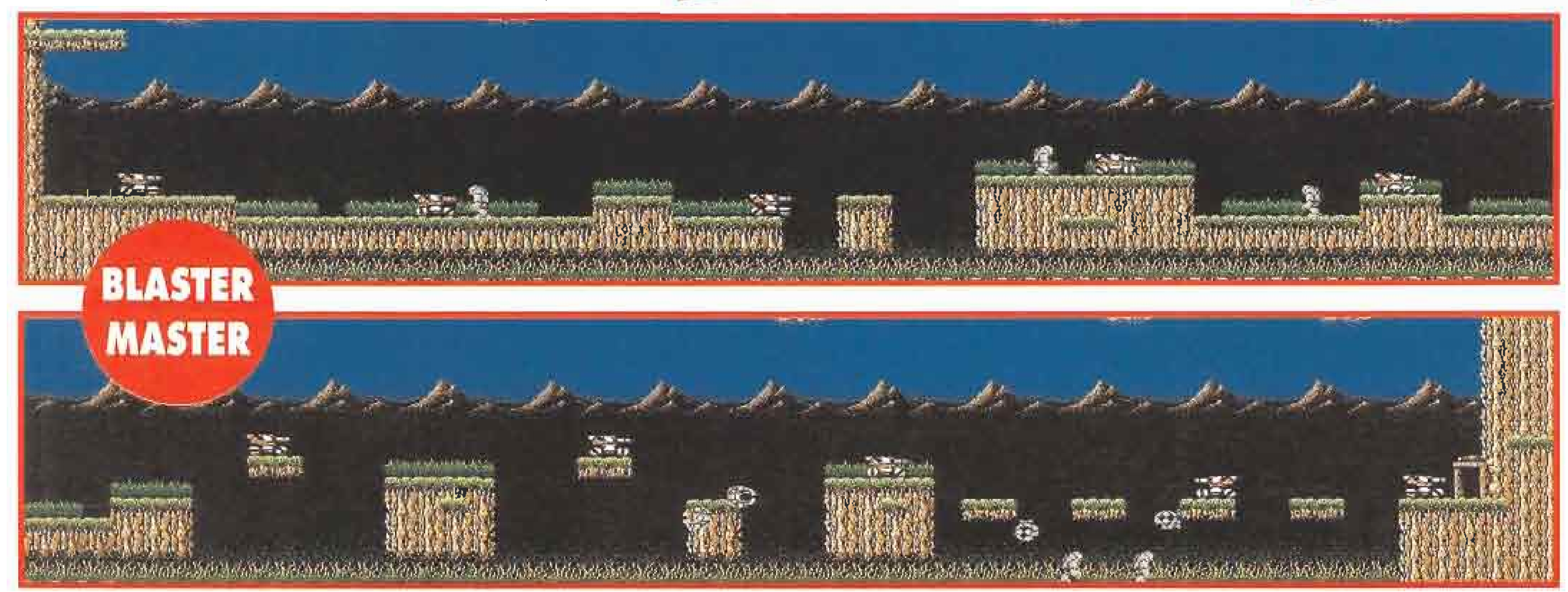
Clásico entre los clásicos, «R-Type» es y ha sido siempre un arcade imprescindible cuyo sola mención hace que nuestros joysticks se pongan al rojo vivo. En esta versión, el juego no ha perdido nada de su interés. Aún más, quizás sea este cartucho el mejor arcade que hemos visto para Game Boy. Claro que sobre gustos no hay nada escrito y puede que alguno de vosotros piense lo contrario. Dejadnos al menos intentar convenceros.

«R-Type» nos pone a los controles de una nave armada con un poderoso láser. Si mantenemos apretado el botón de disparo aumentaremos la potencia de nuestro arma, lo que resultará muy efectivo contra ciertas clases de insistentes aliens de gran tamaño y cara de pocos amigos. Algunos "bichos". Al ser fulminados por nuestros bombazos, dejarán caer unas bolas que al recogerlas nos proporcionarán armas especiales.

«R-Type» es adictivo, tiene unos magníficos gráficos, está perfectamente realizado e incluso posee una excelente banda sonora. Lo mejor que se puede decir de esta versión es que se parece como una gota de agua a otra gota de agua al juego original. Y lo peor..., la verdad es que no se nos ocurre nada.

J.G.V.





UN BALÓN COMO UN MELÓN

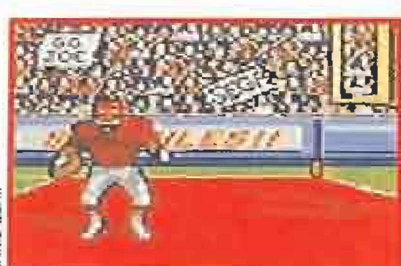
JOE MONTANA FOOTBALL

■ **GAME GEAR**
■ **Deportivo**



Si el único contacto que has tenido en tu vida con el fútbol americano han sido las películas, como nos ocurre a nosotros, la primera impresión que te producirá este «Joe Montana» será de un desconcierto total y una extrañeza sin límites. Te preguntarás más de una vez, qué diablos le ven los yankees a este deporte, en apariencia tan espectacular, y en qué consiste en realidad el juego. Pero, si tienes la paciencia suficiente como para probar una y otra vez, procurando no deprimirte demasiado tras haber perdido unas cien mil veces, empezarás a darte cuenta de por dónde van los tiros, para que sirven los esquemas de juego que aparecen continuamente en la pantalla, y poco a poco te irás convirtiendo en un verdadero as del fútbol.

Básicamente, tu tarea será llevar el balón mediante varios ataques, hasta la línea final del campo logrando un "touchdown", evitando al mismo tiempo, que el rival haga lo propio, frenándole gracias a diversos esquemas defensivos. La primera sorpresa vendrá cuando descubras que el equipo que realiza el saque es el que tiene que defender. Si éste consigue interceptar el balón durante uno de los ataques del rival, los papeles cambiarán, y el antes defensor ahora se convertirá en atacante. En cada jugada, bien defensiva, bien ofensiva, tendremos que elegir entre las diversas estrategias que el juego nos propone, intentando realizar un placaje sobre el jugador que lleva el balón, si nos toca defender, o haciendo un pase lo más largo que podamos, para ganar todas las yardas posibles y conseguir un "touchdown", si lo que debemos hacer es atacar.



Podremos escoger entre veinte estrategias distintas de ataque y seis de defensa. El jugador que controlamos en cada momento se señala con una flecha, al igual que el que recibirá el pase, si es la jugada que estamos llevando a cabo. Joe Montana, uno de los mejores jugadores de la historia del fútbol americano, te invita a participar en un juego repleto de dinamismo y emoción.

Aunque gráficamente el juego no es impresionante y los efectos sonoros son un pelín mediocres, en conjunto, el juego es muy entretenido y enganchante, teniendo además un gran punto a su favor, una originalidad bastante elevada ya que, excepto por juegos como el «John Madden», no es muy común encontrarnos con un cartucho así.

F.D.L.

LA PUNTUACIÓN
ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

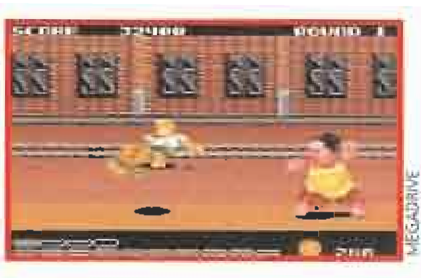
"Divertido y adictivo. Un buen juego para nuestras portátiles."

ACCIÓN SOBRE PATINES

D. J. BOY

■ **MEGADRIVE**
■ **Arcade**









Vivir en los bajos fondos de Cigareth City es muy pero que muy peligroso, sobre todo si eres aficionado a patinar por las calles y tu apodo es «D.J. Boy». La banda de I.B. Kool está dispuesta a hacerte tragar los patines y para ello te han preparado una trampa usando como cebo a tu novia. El rescate será dificultoso pero..., ¿qué es eso para un experto "rapper" como tú?

En Sega se han vestido de supermodernos y nos han programado un cartucho repleto de "rappers", "hip hop" y patinadores, con muchos enemigos y mucha, pero que mucha acción.

«D.J. Boy» es un arcade de puñetazos, mezcla entre «Metrocross» y «Streets of rage» en el que nuestra misión es manejar a un joven héroe mientras destroza a golpes a todos los que se le pongan por delante. Nuestro amigo D.J. Boy puede hacer cuatro movimientos diferentes: dar patadas, puñetazos, saltar o usar un golpe especial más efectivo que el resto pero también de menor alcance. Para ayudar a los malos contamos también con que el scroll del juego es continuo y muchas veces no sólo serán los enemigos el mayor peligro, sino los objetos que aparecen rodando frente a D.J. o los que están en el suelo, como vallas, barriles o manchas de aceite.

«D.J. Boy» tiene cinco niveles con enemigos distintos en cada fase y un super malo al final de ellas. Lo que le convierte en un juego no especialmente largo. Claro que lo que te dure hasta que consigas llegar a ver el final va a depender directamente de tu habilidad consolera. Lo único malo de este nuevo lanzamiento de Sega es que es muy difícil. Tremendamente difícil.

Quizás haya sido el recurso de los programadores al ver que el quinteto de niveles de los que consta el cartucho no les habían salido especialmente largos. El problema es que «D.J. Boy» resulta frustrante.

Olvidaros de "continues" porque en este juego no los váis a encontrar. Con una vida monda y lironda se pretende que terminemos la aventura. Malo, malo, porque es prácticamente imposible teniendo en cuenta que los enemigos de final de fase con un sólo tortazo nos quitarán casi toda nuestra energía.

Bastante bien realizado aunque su música sea demasiado machacona en algunos momentos del juego, «D.J. Boy» resulta simpático pero no mantiene su interés el tiempo suficiente como para considerarse realmente adictivo. Claro que a lo mejor os gusta que os maten diez mil veces antes de conseguir pasar definitivamente del primer nivel, porque de todo hay en esta vida. Si ese es vuestro caso, no lo dudéis, este juego es para vosotros.

J.G.V.



EL MONO DE ORO

TOKI

■ **LYNX**
■ **Arcade**





De oro se están haciendo los poseedores de la licencia de la recreativa de este valiente mono, porque «Toki» ya va por enésima versión.

Ahora le ha tocado el turno a la pequeña de Atari, y la verdad es que el juego ha salido beneficiado con su transformación a Lynx.

«Toki» es un arcade en el que nuestra misión es rescatar a una princesa y, de paso, conseguir que el malo nos devuelva nuestra forma original humana. Para ello tendremos que recorrer un porrón de niveles repletos de trampas. Nuestro mono puede nadar, saltar, usar objetos como trampolines o lianas, recoger armas y, por supuesto, moverse y disparar casi en cualquier dirección.

Si os gustó la máquina arcade de «Toki» os encantará poderoslo llevar hasta casa porque en Atari han conseguido que las dos versiones se parezcan casi como dos gotas de agua. Por supuesto hay diferencias técnicas, a favor de la recreativa, claro, pero Lynx cumple a la perfección su papel haciendo de este fabuloso arcade un divertidísimo cartucho.

Adictivo, emocionante, difícil, largo, complicado de acabar, con buena música y buenos gráficos. Una gozada en cuanto a jugabilidad y una pequeña maravilla en tarjeta que todavía no comprendemos cómo no os habéis terminado ya. Nosotros estamos intentándolo sin descanso desde que nos llegó el juego, hace bien poco.

J.G.V.



BALLESTEROS DE BILLAR

PUTT & PUTTER





MASTER SYSTEM

- **MASTER SYSTEM**
- **Golf**

La verdad es que la combinación de géneros para complicar la dificultad de juegos siempre ha tenido un resultado más que aceptable. Por esto, el juego que ahora os presentamos, «Putt & Putter», mezcla de golf y pinball, resulta bastante atractivo.

A primera vista nos recuerda mucho a un videojuego que fue lanzado para Atari, Amiga y PC, con el nombre de «Zany Golf». Y es que sus estructuras son muy similares. Se basan en mezclar las reglas del golf, –en este caso deberíamos hablar con más propiedad y decir mejor minigolf–, y las del pinball. En otras palabras, puntería y habilidad en el tiro y suerte en los rebotes.

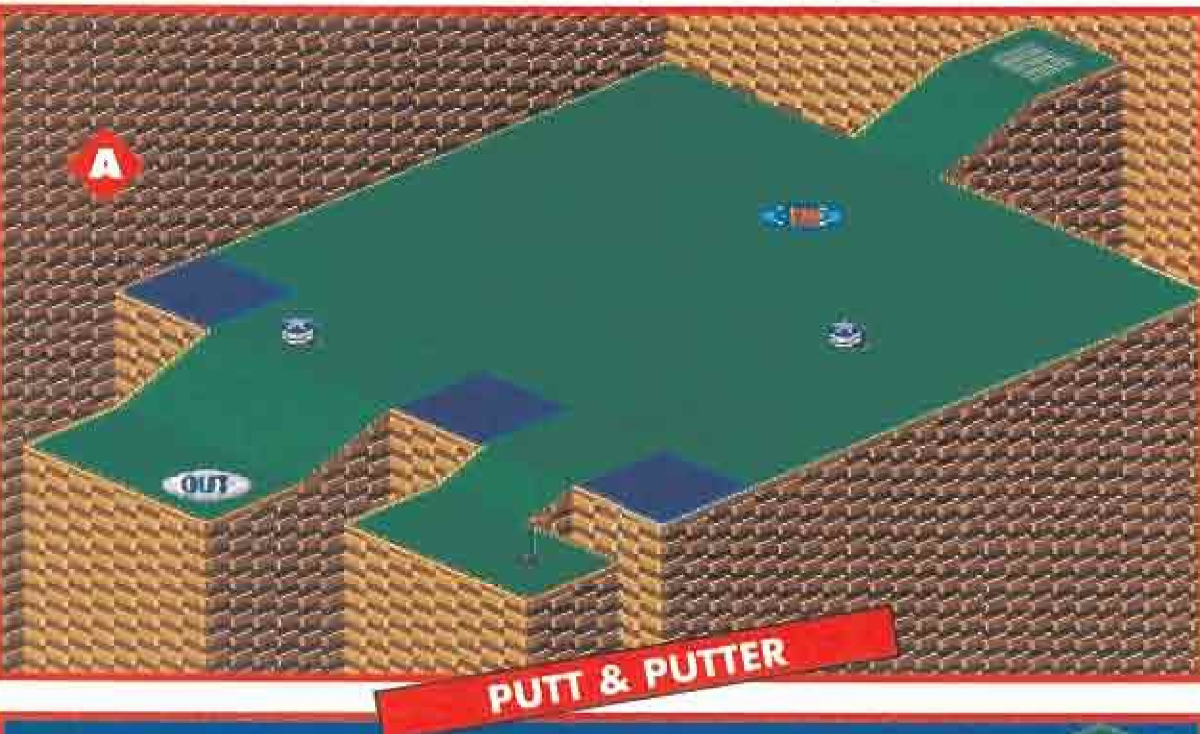
«Putt & Putter» cuenta con 18 hoyos, como es normal, y con tres niveles de dificultad. Es posible además escoger entre las opciones de uno o dos jugadores, aunque lo más importante del mismo no sea exactamente esto. La mejor característica de «Putt & Putter» son las olas. Sí, sí, tal y como lo leéis. Las olas que aparecen en todos y cada uno de los 18 hoyos del minicampo son las causantes de todas nuestras desgracias o todas nuestras alegrías. Estas pequeñas mareas están en medio de nosotros y el hoyo, y si nuestra bola tiene la desgracia de caer en estas turbulentas aguas, perderemos el tiro. La única manera de acabar con este movimiento mareante es desconectar la fuerza que impulsa el agua, golpeando con fuerza un interruptor situado relativamente cerca del punto de partida.

Como es de suponer, la complicación de las pistas aumenta a medida que las vamos superando. Si las tres primeras nos parecen bastantes sencillitas, las quince restantes son de locura. Los obstáculos como, montículos, lagos, ríos, molinetes, montañas, desniveles, puentes levadizos, etc..., que "pasamos", nos convertirán en auténticos Ballesteros del billar, aunque el golfista cántabro no esté muy inspirado últimamente.

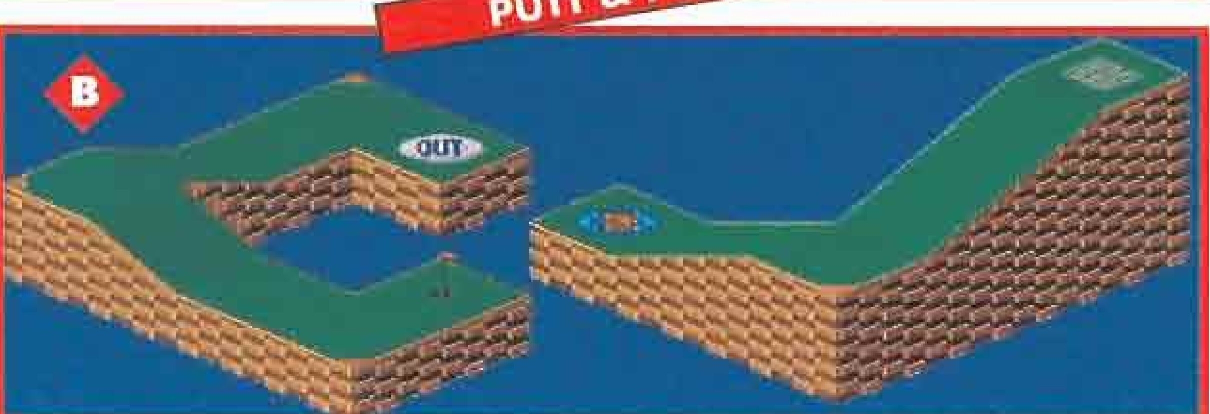
Sega ha realizado un entretenido videojuego especialmente recomendado para quienes disfruten con los malabarismos esféricos. Además no sólo los manitas en este terreno podrán sacarle partido. Quienes sean un poco rompecocos encontrarán en él la horma de su zapato, porque dificultades tiene, y muchas.

F.J.G.





PUTT & PUTTER



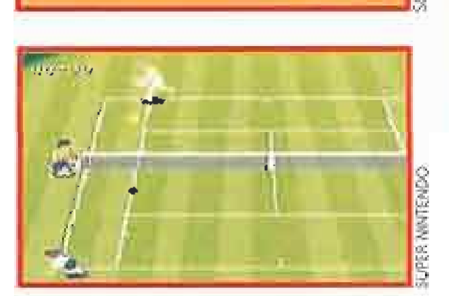
JUEGO, SET Y PARTIDO

SUPER TENNIS

- **SUPER NINTENDO**
- **Deportivo**



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

Los más viejos del lugar quizá guarden aún en su memoria, el recuerdo de una pequeña maravilla que, hace ya unos años, se programó para nuestro querido Spectrum. El juego en cuestión se llamaba «Match Point» y era a todas luces, el mejor simulador de tenis que hubo nunca para el invento del señor Sinclair. Pues bien, todavía no hemos salido de nuestro asombro a causa de la genialidad que en estos momentos tenemos entre manos. Un cartucho que deja en mantillas a nuestro viejo amigo. Es increíble, es alucinante, es... «Super Tennis».

Imaginaos que aquel viejo programa de ordenador ha crecido, ha llegado a la madurez técnica y gráfica y luego, elevad el resultado a la décima potencia; entonces os iréis haciendo una leve idea de lo que este juego nos depara a todos. Para empezar, la calidad gráfica es elevadísima y tremendamente simpática, el movimiento es, simplemente perfecto y el control de los jugadores, suave y preciso. La gran variedad de golpes existente nos permite hacer todo tipo de jugadas, dejadas, globos, smash, voleas..., y lo que ya te puede dejar tonto del todo, es la calidad de las voces digitalizadas de los jueces.

En este tipo de juegos, es ya tradicional la oferta de opciones de todo tipo y «Super Tennis» no se queda atrás. Para comenzar, lógicamente, escoged entre individuales, dobles o torneo y, ahora empieza lo bueno. A las ya acostumbradas opciones de jugar contra el ordenador o contra un amigo, se une el hecho de que podremos elegir categoría masculina, femenina o mixta. Además, cada jugador/a tiene sus propias características, y mientras que unos tienen su mejor arma en el servicio, otros son especialistas en el revés o en el juego sobre hierba.

¿Que aún no os lo había comentado? Pues el tipo de pista es otra de las opciones de que dispone el juego. La pista rápida pondrá a prueba nuestra capacidad de reflejos, debido a la gran velocidad que coge la bola; la pista de hierba será la idónea para jugar la volea y, la pista de tierra batida nos obligará a demostrar que somos capaces de practicar un tenis total, lanzándonos en plancha a salvar una de esas bolas que son capaces de sacarnos de la pista.

«Super Tennis» es un juego "super", y si queréis observar un detalle más, jugad en la opción de "Tournament" y quedaos los últimos de la clasificación mundial. Ya veréis lo "bien" que os reciben cuando volváis a vuestra casa.

F.D.L.



SUPER NINTENDO





LA CABALLERÍA NUNCA LLEGA TARDE

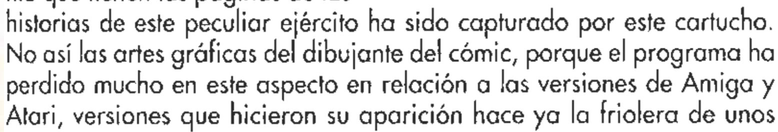
NORTH AND SOUTH

■ N.E.S.
■ Arcade



La Guerra de Secesión americana es uno de los periodos más negros de la historia de los Estados Unidos, estados que durante cuatro años estuvieron realmente muy poco unidos. Las batallas entre el general Grant, de azul, y el general Lee, de gris, pueden ser ahora revividas, con bastantes toques de humor, en tu Nintendo.

«North and South» está basado en un conocido cómic francés, en el más puro estilo Astérix, llamado "Les tuniques bleues" –los chaquetas azules–. Todo el ingenio que tienen las páginas de las historias de este peculiar ejército ha sido capturado por este cartucho. No así las artes gráficas del dibujante del cómic, porque el programa ha perdido mucho en este aspecto en relación a las versiones de Amiga y Atari, versiones que hicieron su aparición hace ya la friolera de unos cuantos añitos.



Infogrames, los programadores del juego, pretenden convencernos en el manual de que «North and South» es un juego de estrategia. La verdad es que se limita a ser un arcade bastante entretenido en su modalidad de dos jugadores y solamente pasable si nos enfrentamos a la consola en solitario.

El juego está, digámoslo de este modo, dividido en varias partes: la estratégica, en la que tendremos que colocar nuestros ejércitos sobre un mapa de los States, y las puramente arcades en las que podremos o atacar directamente a nuestros enemigos tomando el control de las unidades de artillería, caballería e infantería, la sección más divertida de todo el juego, o asaltar los fuertes que hay en los distintos estados o interceptar los trenes de suministros enemigos. Tres opciones diferentes en las que lo más importante, sino lo fundamental, van a ser nuestros reflejos a la hora de actuar rápidamente.

«North and South» no es ni un arcade complicado ni un juego de estrategia de esos que circulan por ahí, con miles de opciones. Es mucho más simple que todo eso. Bastante más simple. Es básicamente un juego divertido al que habrían ayudado mucho un movimiento mejor y unos gráficos de mayor calidad. La idea de Infogrames, bastante conseguida en nuestros Amigas y Ataris, no ha cuajado en los Nintendo. Y es una pena porque «North and South» podría haber sido un sensacional juego y sólo se queda en un quiero y no puedo. Como tantos y tantos videojuegos. Lástima.

J.G.V.

LA PUNTUACIÓN

"Un desarrollo muy interesante pero con poca calidad técnica."

LA CANASTA DEFINITIVA

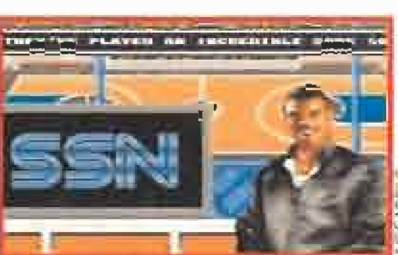
DAVID ROBINSON'S

■ MEGADRIVE
■ Deportivo

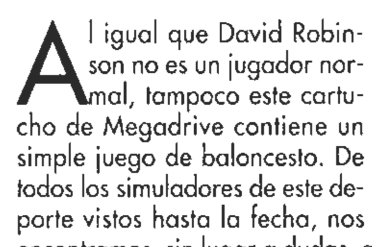








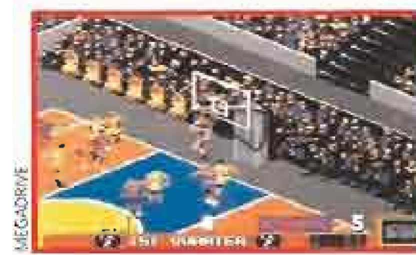
Al igual que David Robinson no es un jugador normal, tampoco este cartucho de Megadrive contiene un simple juego de baloncesto. De todos los simuladores de este deporte vistos hasta la fecha, nos encontramos, sin lugar a dudas, ante el mejor de ellos y, si no es así, desde luego le falta muy poco. Olvídate de todos los juegos de este tipo que hayas visto hasta ahora y disponte a sumergirte en una nueva experiencia de baloncesto total.

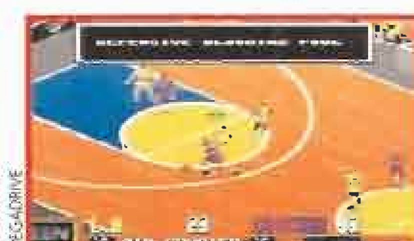


Nada más introducir el cartucho en la consola y presionar el botón de "start", seremos apabullados por múltiples opciones que nos permitirán elegir desde el tipo de competición (partido o liga) en que queremos participar, hasta el último de los jugadores de nuestro equipo. A las ya típicas opciones del nivel de juego o los minutos que queremos que dure el partido, se unen otras bastante novedosas como el elegir equipos de tres jugadores en lugar de los cinco habituales, por poner un ejemplo. Nuestra será la responsabilidad de escoger a los jugadores más idóneos del equipo para cada puesto, con lo que ya no podremos excusarnos después de una derrota (a veces bastante humillante), con aquello de que el equipo que nos ha tocado en suerte es más flojo que el del contrario. Durante el partido, tendremos que actuar en consecuencia con las características de los hombres elegidos. Así, no sería lógico, que a un buen tirador de larga distancia lo usáramos exclusivamente para subir el balón hasta el medio campo, o que teniendo un equipo con buenas cualidades de ataque, nos dediquemos casi exclusivamente a defendernos de los ataques del rival, lanzando a canasta a lo loco.









Una vez metidos de lleno en el partido, nos encontraremos con varias sorpresas, casi todas gratas. En primer lugar la perspectiva isométrica de la cancha y, en segundo lugar la estupenda calidad gráfica y la fenomenal animación de los jugadores. Aunque al principio nos cueste un poco acostumbrarnos a movernos por la cancha y a controlar correctamente a cada jugador según sus cualidades, es toda una "pasada" escuchar como chirrían las botas de los jugadores al deslizarse por el parquet o ver como tus jugadores (o más bien los del rival) "machacan" en la canasta, acto que será alegremente celebrado por las animadoras del equipo, moviendo sus pompones. Se puede hacer prácticamente de todo, pasar, bloquear, machacar, lanzar un gancho, poner tapones, robar balones, pedir tiempo muerto, sustituir jugadores, etc. Y, por supuesto, cometer todo tipo de infracciones. Hasta que dominemos un poco el desarrollo del juego, habrá que poner especial cuidado cuando ataquemos. Al llegar a medio campo, la perspectiva desde la que observamos a los jugadores cambiará de posición y es tremendamente fácil hacer campo atrás durante las primeras partidas que juguemos.

El desarrollo del partido es estilo NBA, es decir, cuatro cuartos, de doce minutos como máximo y tres como mínimo, y seremos introducidos al mismo, por un dicharachero comentarista deportivo al que acompañará el propio David Robinson en la mitad del encuentro para charlar sobre las incidencias del juego.

A partir de ahora, lo van a tener difícil quienes tengan intención de realizar un juego relacionado con el baloncesto y es que, este «David Robinson» es realmente bueno y ha situado el listón muy alto en lo que a programas deportivos se refiere.

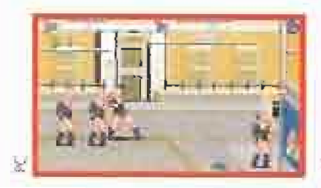
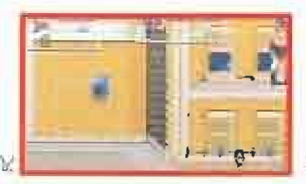
Partiendo de una idea ya lo suficientemente trillada, se ha sabido aportar la originalidad necesaria, acompañada de una calidad muy alta en todos los aspectos técnicos del juego, para hacer que el cartucho que nos ocupa dé la sensación de ser algo lo bastante novedoso como para atraer la atención de cualquier consolero de pro. Así que ya lo sabéis muchachos, si aspiráis a convertios en unos profesionales del baloncesto, hay que dejarse de zarandajas, entrenar duro y, sobre todo, dedicaos a jugar con este cartucho para pasarlo en grande metiendo triples y machacando la canasta de vuestro amigo más querido (o más odiado), hasta que se rompan los mandos de vuestra consola. El baloncesto americano sólo tiene en cuenta a profesionales y para llegar a serlo hay que sufrir bastante...

F.D.L.



TORTUGAS NINJA 2 — ATARI




```
1     '*************************************************************
2     '*                  CARGADOR ATARI ST                        *
3     '*                    "TORTUGAS 2"                           *
4     '*           POR  MARC STEADMAN Y JULIAN ROMERO              *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+88 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H08DDA0 THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDAS INIFINTAS (S/N) "::D=076:P=&H6004:GOSUB 90
50    ? "INMUNIDAD (S/N) "::D=082:P=&H6004:GOSUB 90
80    ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,4267,4878,FFFF,2F17,3F3C,0005,4E4E,3F3C,0001
110   DATA 42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500,3F3C,0008,4E4E,41FA,000C
120   DATA 31FC,4ED0,064C,4EF8,0500,41FA,000A,23C8,0006,805E,4ED6,203C
130   DATA 4E71,4E71,23C0,0001,2164,23C0,0001,2056,4ED0
```

SPACE ACE 2 — PC




```
10 ' CARGADOR PARA EL SPACE ACE 2 (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 8089 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cspace2.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CSPACE2.COM, cárgalo antes del
 SPACE ACE 2 para jugar con vidas infinitas"
140 DATA "EB2E1E558BEC8E5E06813E6628FE0E750CC706662890"
150 DATA "90C70668289090 5D1FEA000000004361726761205341"
160 DATA "320A0D24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B80201A3"
170 DATA "84008C0E86000E1F891E2001890E2201FBB409BA2401"
180 DATA "CD21BA2401CD27000000000000000000000000000000"
```


VALE DESCUENTO

DUNE



Recorta y envia este cupón a: Mail V×C o entrégalo en los Centros Mail de P.º Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid, solicitando tu juego **DUNE** y benefíciate de este descuento.

☐ PC 5¼ ~~5.490~~ 4.490 ☐ PC 3½ ~~5.490~~ 4.490

Nombre .... Apellidos ....

Domicilio ....

Población .... Provincia ....

C. Postal .... Teléfono ....

Número de cliente .... ☐ Nuevo cliente.

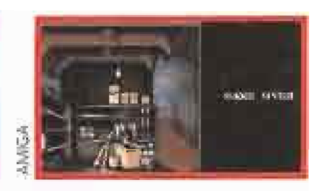
Forma de pago: contrareembolso. Gastos de envío: 250 ptas.

THE ADDAMS FAMILY — ATARI

```
1     '*************************************************************
2     '*                  CARGADOR ATARI ST                        *
3     '*                  "ADDAM'S FAMILY"                         *
4     '*             POR J.ROMERO Y M.STEADMAN                     *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+86 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H07932C THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "VIDAS INFINITAS (S/N) "::D=&H40:P=&H6004:GOSUB 90
50    ? "INMUNIDAD (S/N) "::D=&H46:P=&H600A:GOSUB 90
80    ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,21FC,0001,D000,0432,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001
110   DATA 4267,42A7,4878,0500,3F3C,0008,4E4E,31FC,4E71,0550,4EB8,0500
120   DATA 41FA,0008,2D48,0054,4ED6,203C,4E71,4E71,33C0,0001,0A18,23C0
130   DATA 0001,0998,33C0,0001,099C,4EF9,0000,A198
```

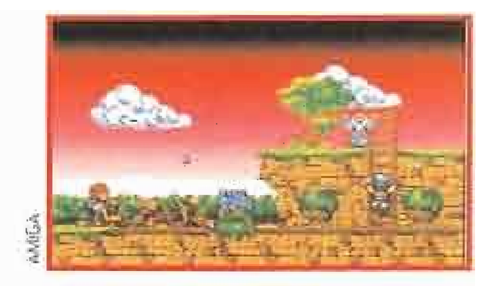
ALCATRAZ — ATARI





```
1     '*************************************************************
2     '*                  CARGADOR ATARI ST                        *
3     '*                    " ALCATRAZ "                           *
4     '*             JULIAN ROMERO Y MARC STEADMAN                 *
5     '*************************************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    Z=3E5:FOR N=Z TO Z+134 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30    POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0F3DEA THEN ? "DATAS MAL":END
40    ? "UNO O DOS JUGADORES (1/2) "::D=&H7E:P=&H6004:GOSUB 90
80    ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90    A$=INPUT$(1):IF A$="1" THEN POKE Z+D,P
95    ? A$:RETURN
100   DATA 3F3C,0020,4E41,4267,4878,FFFF,2F17,3F3C,0005,4E4E,4239,00FF
110   DATA FA1D,21FC,0001,D000,0432,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7
120   DATA 2C78,04C6,4856,3F3C,0008,4E4E,3D7C,4E75,0036,4E96,43FA,0016
130   DATA 45F8,0600,214A,0088,303C,00FF,24D9,51C8,FFFC,4ED0,31FC,4673
140   DATA 0900,4DFA,000E,23CE,0002,3CA8,4EF9,0002,0E82,4DFA,000A,21CE
150   DATA 33C0,4EF8,2000,31FC,FFFF,21C8,4EF8,2000
```

ELF — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL ELF (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 9841 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"celf.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CELF.COM, cárgalo antes del ELF
    para jugar con vidas infinitas"
140 DATA "EB441E558BEC8E5E06813E173FFE0E7506C706173FEB"
150 DATA "07813E1E41FE0E7506C7061E41EB07813E1544FE0E75"
160 DATA "06C7061544EB075D1FEA000000004361726761204 54C"
170 DATA "460A0D24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B80201A3"
180 DATA "84008C0E86000E1F891E3601890E3801FBB409BA3A01"
190 DATA "CD21BA3A01CD27000000000000000000000000000000"
```

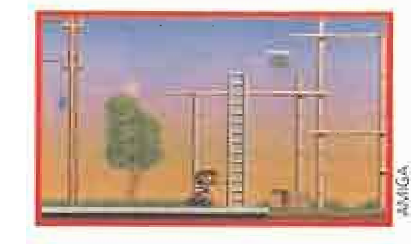
ROLLING RONNY — AMIGA

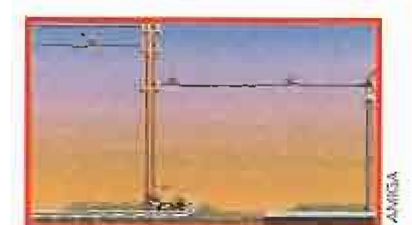



```
REM Cargador 'Rolling Ronny'
REM Pedro Josè Rodrìguez 1-7-92
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1149543& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Energìa infinita";a$:IF FNn THEN c%(103)=&H6004
INPUT"Salud infinita";a$:IF FNn THEN c%(106)=&H6004
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(109)=&H6004
INPUT"Cualquier nùmero de gemas";a$:IF FNn THEN c%(112)=&H6004
INPUT"Dinero infinito";a$:IF FNn THEN c%(115)=&H600A
INPUT"Comenzar con 999 monedas";a$:IF FNn THEN c%(121)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00EE,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE6A,0002,2D48,FE6A,4CDF,4100,4E75,4E89,FFFF
DATA FFFF,21C8,0000,2057,0C90,2C40,294E,6614,2D7A,FFEC,FE6A,317C,4EF9,01D8
DATA 217C,0007,F082,01DA,2078,0000,4E75,48E7,00E0,41FA,0028,43EC,0134,45FA
DATA 0052,397C,4EF9,031E,2949,0320,32D8,B5C8,66FA,4CDF,0700,3B7C,0000,0180
DATA 4EEC,0004,4EAE,028C,2040,317C,6008,2B4E,317C,6008,2B7E,317C,6002,150C
DATA 317C,6012,044A,317C,6002,3920,317C,600A,3A3E,317C,03E7,20C2,4ED0,*
```

ROLLING RONNY — COMMODORE

```
1 REM**********************************
2 REM*                                *
3 REM*    ROLLING RONNY    C-64       *
4 REM*      JOSE DOS SANTOS   8-7-92  *
5 REM*                                *
6 REM**********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=272TO332:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
9 IFS<>06156THENPRINT"ERROR EN  DATAS":
END
10 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE314,44
11 INPUT"HEALTH INFINITO (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE319,44
12 INPUT"DINERO INFINITO (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE324,44
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N14
15 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
16 DATA32,165,244,169,30,141,15,4,169,1
,141,16,4,96,169,43,141
17 DATA72,95,169,1,141,73,95,76,104,89,
169,56,141,180,95,169,1
18 DATA141,181,95,76,132,84,169,0,141,2
,27,169,173,141,230,64,169
19 DATA165,141,20,77,76,128,24,74,68,83
```



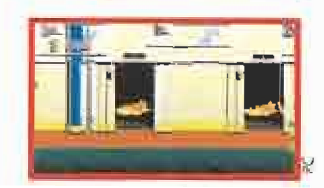
THE ADDAMS FAMILY — SPECTRUM




```
  1 REM ***********************
  2 REM *  Antonio Dos Santos *
  3 REM *Cargador Spectrum 128*
  4 REM *  THE ADDAMS FAMILY  *
  5 REM *     2/6/92  Madrid  *
  6 REM ***********************
 10 BORDER 5: PAPER 6: INK 1: C
LEAR 32000: PRINT "CARGADOR ADDA
MS FAMILY"''"Antonio Dos Santos'
92"'''"Carga la cinta original pa
ra    jugar con VIDAS INFINITAS.
"
 20 LOAD ""CODE : POKE 48055,82
: POKE 48056,188: FOR f=48210 TO
 48219: READ a: POKE f,a: NEXT f
 30 LOAD ""SCREEN$ : RANDOMIZE
USR 48000
 40 DATA 175,50,72,115,50,79,12
1,195,0,80
```

TORTUGAS NINJA 2 — COMMODORE






```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*   TORTUGAS  2   COMMODORE -64 *
4 REM*     JOSE DOS SANTOS  24-5-92  *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=272TO430:READA:POKEN.A:S=S+A:NEX
T
9 IFS<>20628THENPRINT"ERROR EN  DATAS":
END
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$
="N"THENPOKE420.44
11 POKE425.44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
13 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N13
14 POKE2050.0:SYS272
15 DATA160.0,132,252,169,224,133,253,17
7,252,145,252,200,208,249,230,253
16 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,7
3,141,226,255,169,1,141,227,255
17 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
2,186,255,169,0,32,189
18 DATA255,169,0,32,213,255,169,76,141.
220.2,169,91,141,221,2,169
19 DATA1,141,222,2,76,0,229,160,171,89,
80,3,153,80,3,136,208
20 DATA247,169,32,141,225,3,169,122,141
,226,3,169,1,141,227,3,169
21 DATA208,76,231,2,169,32,141,198,3,16
9,143,141,199,3,169,1,141
22 DATA200,3,164,254,153,67,5,96,169,32
,141,167,6,169,162,141,168
23 DATA6,169,1,141,169,6,173,4,220,96,1
69,0,141,10,61,169,173
24 DATA141,121,52,96,74,68,83
```



¡A CAMBIAR DE LORO PARA ESTAR AL LORO!

DCC
(DIGITAL COMPACT CASSETTE)



A partir de septiembre, los españoles podrán adquirir en Estados Unidos, Japón o los países europeos más industrializados el DCC (Digital Compact Cassette).

En la península ibérica, por las características propias del mercado, los plazos para introducir este nuevo sistema de audición musical caminan con mayor lentitud, aunque no excesiva, ya que para las navidades los primeros modelos reproductores estarán masivamente colocados en los estantes de las tiendas más importantes sin la etiqueta de "importación" pegada en los aparatos.

Dicho de una manera simple y un tanto chapucera, el DCC es a las cassettes lo mismo que el disco compacto al de vinilo: grabaciones digitales de mayor calidad que las clásicas analógicas que todos poseemos en la actualidad, sin llegar a las altísimas prestaciones del compact disc pero con un nivel bastante bueno. Para poder escuchar estas nuevas cassettes será necesario adquirir unos aparatos reproductores especiales que serán compatibles con las cintas analógicas existentes ("atención" al consumidor y "truquito" de la industria para que la transición al nuevo sistema sea paulatina y no traumática). ¿Precios? En un principio, las cintas pregrabadas como los discos compactos, las vírgenes como las analógicas grabadas y los primeros aparatos reproductores alrededor de 90.000 pesetas.

Supuestamente, la introducción del nuevo sistema debería ir paralela a un abaratamiento de los costes pero no conviene hacerse excesivas ilusiones al respecto; el mercado de la fabricación es lo suficientemente reducido como para que las multinacionales del sector puedan mantener los precios artificialmente elevados. Y por último, conviene señalar que las cintas vírgenes digitales irán protegidas con un sistema especial que impedirá grabaciones a partir de ellas. Ya sabes, ¡a cambiar de loro si quieres estar al loro!



LA ETERNA JUVENTUD DE LA FANTASÍA

CINE DE ANIMACIÓN

Aquellos que se autodenominan adultos no suelen reconocer que disfrutan como enanos con las aventuras de Tintin, Asterix, Lucky Luke o los múltiples personajes de las factorías Disney y Hanna Barbera. Suelen ser los mismos que llenan las salas donde estrena Bergman y se aburren como ostras. Mojigatos del pensamiento profundo abundan en todos lados pero no nos debe importar: estamos en un país libre y, mientras no se ronque, nadie nos prohibe dormirnos en las butacas de nuestra sala cinematográfica favorita. Y a pesar de los pesares, de los prejuicios y de los horribles dibujos animados japoneses de la tele, el género goza de una salud envidiable, como siempre y como demuestra el estreno o reestreno este verano de filmes como «Blancanieves y los 7 enanitos», «Peter Pan» o «En busca del rey del Sol», auténticos clásicos populares.

«Blancanieves y los 7 enanitos» fue el primer largometraje en color de Walt Disney. Con sus cincuenta y cinco años a cuestas –y pese a su cursilería y moralismo un tanto trasnochado–, mantiene intacto el favor de los espectadores; su magia, ingenuidad y humor light todavía divierten. La reposición de «Peter Pan» permite las comparaciones con el «Hook» de personajes reales filmado por Steven Spielberg: opiniones hay para todos los gustos pero de ninguna manera el clásico de la Disney desmerece el examen. Finalmente, «En busca del rey del sol» es la más moderna obra de Don Bluth («Fievel y el nuevo mundo», «En busca del valle encantado», «Todos los perros van al cielo») y nos cuenta las andanzas del gallo Chanticleer, clavadito a Elvis Presley, que perdió la voz, abandonó el gallinero, se fue a la ciudad y debe volver a la granja con sus amigos para enfrentarse al malvado búho Gran Duque.

Lo dicho, juntar cine y dibujos animados es sinónimo de imaginación y fantasía. No es casual que mucho antes de que los hermanos Lumiere inventaran el cinematógrafo, Giovanni della Porta en el siglo XVI ya "proyectaba" figuras en cámara oscura. La historia del cine jamás se hubiera escrito sin unos cuantos locos amantes de la caricatura, sin Carlitos y Snoopy, la Pantera Rosa, Popeye, Betty Boop, Pinocho, el pato Donald o las espinacas de Popeye.





SOBRE NIÑOS Y MAYORES

MI CHICA

Vada (Anna Chlumsky) es huérfana de madre, tiene once años, un padre enterrador (Dan Aykroyd), un íntimo amigo de su edad (Macaulay Culkin) y siente celos de Shelly (Jamie Lee Curtis), que le roba el cariño exclusivo de su progenitor; siente tantos celos que padece enfermedades tan "raras" en una mujer como cáncer maligno de próstata. Durante el verano en que se desarrolla el guión de «Mi chica», Vada se irá haciendo adolescente (con primer beso incluido) entre multitud de conflictos sentimentales, contradicciones propias de la edad y cambios en su vida que nunca imaginó de la mano de su colega Thomas. Mientras tanto, papá Harry conectará amorosamente con Shelly y descubrirá que le va más el papel de casado que el de viudo.

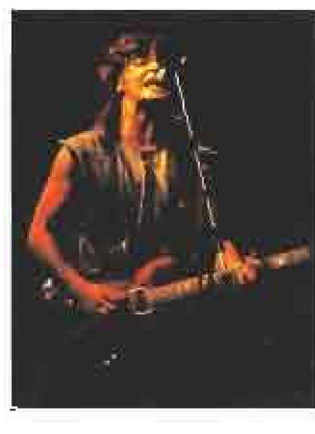


«Mi chica» ha sido dirigida por Howard Zieff, un cineasta americano que después de ganarse la vida realizando spots como «Mama Mia Albóndiga Picante», se ha especializado en filmar largometrajes en tono de comedia. Admirador de Capra y conocido en todo el mundo por su trabajo «La recluta Benjamin», en «Mi chica» ha combinado el dulce sabor de la sonrisa con el agrio de las lágrimas tiernas. Hace más de veinte años fue definido por la revista Time como "el maestro mini-jajá", ahora es un cheque al portador para la industria.

DE LA BARRICADA A LA FAMILIA

"EL BONI"

Presentar a Barricada a estas alturas de la vida sería tan absurdo como confundir a Felipe González con Batman, disfrazar a Aznar de punki, con su bonita cresta de colores y todo, o ver a Julio Anguita llorando como un descosido al conocer los desgraciados orígenes de Freddy. Los chicos de Pamplona son tan conocidos que han sobrepasado el mundo de los seguidores del rock duro para llegar a todo tipo de públicos (sin exagerar, que la "maruja" todavía prefiere a Julio Iglesias y la niña a Alejandro Sanz). Sin embargo, bastante más reducida es su audiencia cuando sus componentes graban en solitario, como hizo Enrique Villarreal con «Txarrena» o como acaba de hacer El Boni con «Peligroso animal de compañía».



El título de este trabajo responde a cómo se ve a sí mismo El Boni cuando de relacionarse con el sexo femenino se trata, que ya se sabe que los músicos de rock and roll tienen fama de ser gente que vive a cien por hora, difícilmente domables y un tanto golfo.

Dado que el álbum puede definirse como una especie de autobiografía del guitarrista, es posible encontrar en las canciones influencias de gente como Rory Gallagher, «The Clash», «Motorhead» o «The Jesus and Mary Chain», por citar nombres extremos y variados. Y arropando al Boni (componiendo temas, tocando instrumentos, produciendo y colaborando en general): sus hermanos. En resumen, que ha dado el salto de la "barricada" a la familia, de la creatividad colectiva a la personal.

Y LA VAQUITA DE LA PAZ

LOS TOREROS MUERTOS





Con Los Toreros Muertos se han cometido muchas injusticias en este país: las multinacionales del disco se han negado a editar sus nuevas canciones, los ayuntamientos no les contrataron para animar las fiestas patronales, en las listas de ventas siempre van detrás de Julio Iglesias y la Pantoja, las niñas se enamoran antes de Alejandro Sanz que de Pablo Carbonell y, lo peor de todo, en la plaza de toros de Las Ventas la banda toca muchos pasodobles en honor del matador y jamás suena "Mi agüita amarilla", primer éxito de la banda favorita de los Miuras. Como sólo entre los astados poseen club de fans, Los Toreros Muertos han hecho de "la vaquita de la paz" su símbolo, su emblema reivindicativo, y han arrinconado en un lugar bastante seguro a la vieja paloma, bastante desplumada y achacosa ya, después de volar de fracaso en fracaso tras muchos siglos de existencia humana.

A pesar de todo, «Los Toreros Muertos cantan en español» es una realidad de diez canciones con personajes tan cotidianos como el mono astronauta y madres con bigote, homenajes a la policía nacional y municipal, sainetes de cumpleaños, tonterías para hacer el tonto, reflexiones existencialistas para existencias irreflexivas y..., "No tardes Carlota", tema del que sus propios autores dicen que; "el principal fallo de esta grabación es que el cantante canta una canción y la banda está tocando otra". Vamos, sin comentarios.

Desde su creación en 1985 en un bar del madrileño barrio de Chueca, por Los Toreros Muertos han pasado muchos tipos. Sólo su jefe, Pablo Carbonell, se ha mantenido fiel, inasequible al desaliento, a la banda de las neuronas destronadas. Suyas han sido glorias nacionales de vinilo como «Treinta años de éxitos», «Por Biafra» o «Mundo Caracol». Son provocadores y divertidos, iconoclastas y desmadrados, chistosos, maleducados y un pelín tronados. Plagiadores, desprestigiados, gafados, desvariados, escatológicos, genuinos representantes de la "música basura" y, sin embargo, maravillosos. ¡Larga vida a Los Toreros Muertos y a la Vaquita de la Paz!

¿SONRISAS O LÁGRIMAS?

MEMORIAS DE UN HOMBRE INVISIBLE

Quien nunca haya soñado con ser invisible que tire la primera piedra. ¿Un chollo? No tanto si nos dejamos guiar por las conclusiones de la película «Memorias de un hombre invisible», enésimo intento de la industria cinematográfica para sacar punta a este manido tema.

Superhéroes del cómic han gozado de tan peculiar cualidad, también existe algún cuento sobre una supuesta tela invisible que sirve para engañar a un rey estúpido, series de televisión han exprimido el argumento..., todo se ha intentado.



«Memorias de un hombre invisible» utiliza la clave del humor y la comedia para colocar al protagonista, Nick Halloway (el actor Chevy Chase), ante situaciones y circunstancias que le hacen odiar su particular y extraño don. El era un triunfador, un tipo simpático con muchos amigos, guapas chicas y un trabajo excelente. Todo cambia el día en que sus conciudadanos dejan de verle. Junto a Chevy Chase protagoniza este film la actriz Daryl Hannah, ampliamente conocida en los ambientes de Hollywood por sus apariciones en «Blade Runner» o «Splash».

Papel especial para transferir tus dibujos a tejido

PAROdraw™

TAMBIÉN PUEDES HACER TUS PROPIOS PARCHES PARA COSERLOS EN PANTALONES, CAZADORAS VAQUERAS, GORRAS, MOCHILAS, ETC. (Aprovecha bien el papel).

CON DIFERENTES MATERIALES, DIFERENTES RESULTADOS

¿QUÉ MATERIALES SE PUEDEN UTILIZAR?

Con PAROdraw puedes utilizar cualquier tipo de punta para crear tu obra de arte. Lápices de colores, ceras, pasteles al óleo, rotuladores permanentes de punta de fieltro, lápices de grafito, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, o incluso bolígrafos "Ballpoint". Pero antes debes asegurarte de que el material que utilices no sea soluble en agua. El papel PAROdraw reproducirá tu trabajo exactamente igual a como tú lo dibujes.



¡DIBUJA CON EL MATERIAL QUE MEJOR UTILICES!

Por sólo 1.590 Ptas. (+200 ptas. de gastos de envío, IVA incluido)

Todo el mundo puede utilizar PAROdraw, desde el niño con su primera caja de ceras, hasta el artista consumado. PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos, y mil ocasiones más. En el interior encontrarás 2 sets de hojas PAROdraw de 21,5 x 28 cm. También te damos muchas ideas para que utilices de manera creativa tu kit PAROdraw.

¿CÓMO SE USA?

1 ¡DIBÚJALO! Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel "A".

2 ¡PLÁNCHALO! Plancha tu dibujo sobre el Papel "B". Después plancha el Papel "B" sobre el tejido que quieras.

3 ¡PÓNTELO! Tu diseño ya está listo para llevar y lo podrás lavar tantas veces como quieras, porque el dibujo no se estropeará con el lavado.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L.* C/ De los Ciruelos,4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE....................
APELLIDOS....................
DOMICILIO....................
LOCALIDAD.................... PROVINCIA....................
CODIGO POSTAL.................... TELEFONO....................

Forma de pago:
☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º....................
☐ Tarjeta de crédito VISA n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Contra reembolso.
Fecha de caducidad de la tarjeta....................
Titular de la tarjeta (si es distinto)....................

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

ESTE ES NUESTRO RETO.





EN NUESTROS CASI 7 AÑOS DE EXPERIENCIA HEMOS APRENDIDO A CONOCER TUS GUSTOS, TUS PREFERENCIAS Y AFICIONES, PARA ASI PODER OFRECERTE EN ESTAS PAGINAS LO QUE BUSCAS

Los que conocen nuestras tiendas saben cuál es la diferencia. Por eso nos siguen prefiriendo. Nuestro reto es crear una red de tiendas (CENTROS MAIL) con todos nuestros productos. Así cada vez seréis más los que conzcáis LA DIFERENCIA

Hemos enviado miles de paquetes por correo, ganándonos poco a poco vuestra confianza. Nuestro reto es facilitaros todo lo que necesitéis de una forma cómoda y sencilla CON UNA SIMPLE LLAMADA TELEFONICA

SIN TI TODO ESTO NO HUBIERA SIDO POSIBLE ¡CONTAMOS CONTIGO!

ESTAR AL DIA ¡para ti!

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias (TEL: 539 04 75)



AMIGA 500

Con MODULADOR y 100 programas P.D. de regalo

54.900

OPCIONES

Creación y Fantasía	5.000
Ampliación de memoria	5.000
Euroconector	2.500

AMIGA 500 + MONITOR 1084S

PACK Creación y Fantasía
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- After the War
- A.M.C.

+ 100 Programas

99.900



AMIGA 600 **64.900**



AMIGA 500 Plus

Con...
- 1 MB DE CHIPMEN
- NUEVO KICK STAR 2.0
- SUPER AGNUS / SUPER DENISE

por sólo... **59.900**

Y DE REGALO EL MODULADOR Y 100 PROGRAMAS D.P.

AMIGA 500 Plus + MONITOR 1084S

104.900

AMIGA 2000



A-2000	109.900
A-2000 + MONITOR 1084 S	149.900

PACK I	AMIGA 2000, MONITOR 1084 S, TARJETA AT-ONCE PLUS, PACK CREACION Y FANTASIA	179.900
PACK II	AMIGA 2000, MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb, PACK MULTIMEDIA	209.900
PACK III	AMIGA 2000 CON 3 Mb DE RAM, MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb, PACK CREACION Y FANTASIA	229.900

Impresoras



STAR LC-20
9 Agujas / 180 CPS/ 80 Columnas
29.900

STAR LC-200 Color
9 Agujas / 225 CPS/ 80 Columnas
39.900

STAR LC 24-200
24 Agujas / 225 CPS/ 80 Columnas
49.900
64.900

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI.
DE REGALO EL CABLE

COMPATIBLES Commodore



LC-286 **139.900**

CARACTERISTICAS
- AT - 286/ 16 Mhz
- UNIDAD DE DISCO 3 1/2 HD 1.44 Mb.
- MEMORIA RAM 1 Mb. AMPLIABLE A 4 Mb
- DISCO DURO 40 Mb.
- MONITOR VGA COLOR
- SOFTWARE: MS DOS 5.0 DE MICROSOFT
- MANUALES DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO
- Y RATON DE REGALO

SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 40 Mb HD VGA Color	189.900
SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 100 Mb HD VGA Color	219.900
SL 386 SX 20 Mhz 1 Mb - 50 Mb HD VGA Color	219.900

VARIOS

DISQUETERA 3 1/2	14.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW	23.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
RATON OPTICO	7.900
SCANNER 400 DPI	31.900
NOVEDAD	
CONMUTADOR DE ROM	2.990
ROM 2.0	7.900
LAPIZ OPTICO	5.900
DCTV: Digitalizador 16 millones de colores. Salida directa a video. Frame Buffer	99.000

AMPLIACIONES

AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 512 K RELOJ A-500	7.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000	32.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb	24.500

¡QUE IDEA!

CONECTA TU AMPLIACION DE 512 K (PLACA CORTA) A LA NUEVA SWITCHING 1,5 Mb Y TEN EN TU A-500 2,5 Mb

POR SOLO **19.900** 1,5 0,5

MODEM

Modem 2400	17.900
Modem A2000	19.900
Modem 2400+	27.900
A Talk III	13.500

SONIDO

Audio Master IV	11.500
Sound Master	23.900
Amas Midi+Samp	23.900
Perfect Sound	14.900
Aegis Sonix	13.000
Midi	9.995
Digital Sound Studio	13.900

ACELERADORAS

A-2000 Combo 25 Mhz / 1 Mb	109.900
A-2000 Combo 50 Mhz / 4 Mb	259.900
A-3000 Combo 40 Mhz / 2 Mb	369.000

GENLOCKS

GENLOCK GST 40	47.900
GENLOCK GST 40 Y/C	53.900
GENLOCK GST 40 GOLD SP Y/C	109.900
GENLOCK GST GOLD PRO Y/C	190.000
GENLOCK ROCGEN	29.900
GENLOCK ROCGEN +	36.900

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

DISCOS DUROS GVP

A-500 52 Mb	69.900
A-500 120 Mb	99.900
A-2000 52 Mb	59.900
A-2000 120 Mb	89.900

AT ONCE PLUS

MAS BARATA **39.900**

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA
- CPU 80286 a 16 MHZ
- 512 K adicionales
- Coprocesador matemático 80C287 opcional
- VGA, EGA, Monócromo, CGA 16 colores
- Soporta todas las salidas del Amiga
- Muy facil de instalar

AT ONCE 7,2 MHZ	29.900
AT ONCE ATARI	39.900

¡NOVEDAD! GOLDEN GATE 386 25 Mhz **89.900**

ATARI



ATARI 520 STE	49.900
ATARI 1040 STE	59.900
ATARI 1040 STE + MONIT. B/N	79.900
MONITOR MONOCR. 14"	26.900
MONITOR COLOR 14"	59.900

- Satán
- Lorna
- Paris Dakar
- Sherman M4
- + Music Maker
- Omnicron Basic
- Hyper Pain

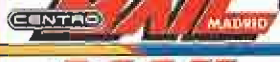
PERIFERICOS

Disquetera 3 1/2	16.900
Ratón 280 DPI + PAD	3.600
Ratón Optico + PAD	7.200
Tarjeta PC AT ONCE	39.900
Supra Modem 2400	18.900
Supra Modem 2400 Plus	30.900
Almohadilla Ratón	995
Cable Modem	1.100
Ampliación	12.900

MAIL SOFT **SERVICIO TECNICO** (91) 530 44 84 C/ VIZCAYA, 6 28045 MADRID — Commodore ¡PARA TODA ESPAÑA!

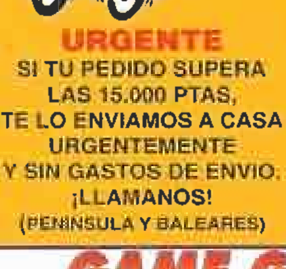


SI VIENES ESTE VERANO A NUESTROS CENTROS TE HAREMOS
UN DESCUENTO MUY MUY ESPECIAL
% EN TODOS LOS CARTUCHOS Y PROGRAMAS DE ORDENADOR %


Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25


MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

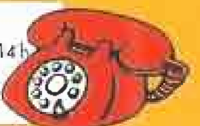
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS! (PENINSULA Y BALEARES)

MAIL VXC
VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30. SABADOS DE 10,30 A 14 h.
TELF:(91) 527 39 34. (91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54





CON EL SUPERJUEGO SONIC



26.900

Master System II

BASIC


8.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK


12.900

CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD

PLUS


15.900

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Attack Sub	6990	Hardball	7490	[illegible]	7990
Afterburner II	6990	Heavy Nova	8990	Space Harrier II	6990
Air Buster	6490	Hellfire	6990	Space Invaders 91	5990
Air Diver	5990	Herzog Zwei	5990	Speed Ball II	6990
Alex Kidd en E.C.	5990	James Pond	8490	Starflight	8490
Alien Storm	6490	Jesse Ventura Wrestling	7490	Super Hang On	6990
Atomic Robokid	5490	Jewels Master	5990	Super Volleyball	5490
B.Douglas Boxing	6990	Joe Montana Futbol	6990	Sword of Sodan	8490
Batman	7490	Joe Montana Futbol II	7990	Task Force Harrier	6990
Battle Squadron	8490	John Madden's Football	8490	[illegible]	6990
Bonanza Bros.	8490	Jordan vs Bird	8490	Terminator	8490
Buck Rogers	8490	M. Lemieux Hockey	6590	The Immortal	5490
Budokan	8490	Midnight Resistance	6490	Thunderforce II	6990
Bulls vs Lakers	7490	Ms Pacman	5990	Toe Jam & Earl	7990
Burning Force	6990	Mystic Defender	6990	Tommy Lasorda Baseball	7990
Centurion	8490	Populous	7990	Truxton	6990
Cyberball	6990	Paperboy	6990	Turrican	6990
Decapattack	5990	Pat Riley Basketball	5990	Twin Hawk	6990
Devilish	7990	PGA Golf	8490	Ultimate Qix	6490
Double Dragon	8490	Phelios	6590	Vapor Trail	8490
F-22 Interceptor	7990	Pit Fighter	8990	Winter Challenge	6990
Fatal Rewind	8490	Rastan Saga II	8490	Xenon II	6990
Ferrari Grand Prix	7990	Ring of Power	8490	Y'S III	7990
Forgotten Worlds	6990	Rolling Thunder 2	6990	Zany Golf	8490
Galaxy Force II	7490	S.League Baseball	6990	Zero Wing	6990
Hard Drivin's	5490	Shadow of the Beast	7990	Zoom	5990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Fire & Forget II	6990	Rampage	5590
Aerial Assault	5590	G- Loc	5990	Rastan	5590
After Burner	5990	Galaxy Force	5990	Running Battle	5590
Air Rescue	5990	Gauntlet	6990	Sagaia	5590
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Golfmania	6590	Scramble Spirits	5590
Alex Kidd H. Tech W.	4990	Golfo Buster	4990	Shadow of the Beast	6990
Alien Storm	5990	Heavyweight Champ	5990	Shinobi	5590
Altered Beast	5590	Heroes of the Lance	6990	Shooting Gallery	4990
Back to the Future II	5990	Imposible Mision	6990	Slap Shot	5590
Basket Nightmare	5590	Line of Fire	6590	Speedball	5990
Battle Out Run	5590	Los Picapiedras	5990	Submarine Attack	5990
Bomber Raid	5590	Master Chess	6590	Summer Games	4990
Bonanza Bros.	5990	Olympics	6990	Super Space Invaders	5990
Bubble Bobble	5490	Operation Wolf	5590	Tennis Ace	5590
Cyber Shinobi	5990	Out Run Europa	6990	UEFA 92	6990
Chase H.Q.	5590	Pacmania	6990	Vigilante	5590
Choplifter	4990	Paperboy	6990	W.Class Leaderboard	6990
Chuck Rock	5990	Pit.Fighter	6990	Wanted (Pistola)	4990
Dead Angle	5590	Psychic World	5990	Wonder Boy	4990
Double Dragon	5590	Put & Putter Golf	5590	Wonder Boy III	5590
Double Hawk	5590	R-type	5990	World Games	5590
Eswat	5990	R.C. Gran Prix	5990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	Global Defense	1990	Super Tennis	1990
Aztec Adventure	1990	Hang on	2990	Teddy Boy	1990
Bank Panic	1990	Kung Fu Kid	2990	The Ninja	1990
Black Belt	1990	My Hero	2990	Transbot	1990
Enduro Racer	1990	Rescue Mission	1990	World Grand Prix	1990
Fantasy Zone	1990	Secret Comand	1990		

GAME GEAR

BASIC


18900



MASTER GEAR CONVERTER

22900

PLUS

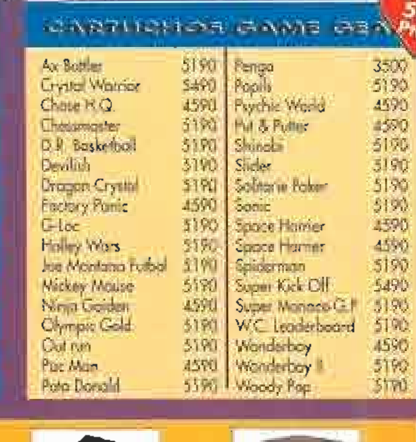

21900

25900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS GAME GEAR

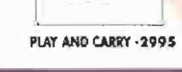
Ax Battler	5190	Pengo	3500
Crystal Warrior	5490	Popils	5190
Chase H.Q.	4590	Psychic World	4590
Chessmaster	5190	Put & Putter	4590
D.R. Basketball	5190	Shinobi	5190
Devilish	5190	Slider	5190
Dragon Crystal	5190	Solitarie Poker	5190
Factory Panic	4590	Sonic	5190
G-Loc	5190	Space Harrier	4590
Halley Wars	5190	Space Harrier	4590
Joe Montana Futbol	5190	Spiderman	5190
Mickey Mouse	5190	Super Kick Off	5490
Ninja Gaiden	4590	Super Monaco G.P	5190
Olympic Gold	5190	W.C. Leaderboard	5190
Out run	5190	Wonderboy	4590
Pac Man	4590	Wonderboy II	5190
Pato Donald	5190	Woody Pop	5190



PERIFERICOS GAME GEAR





SINTONIZADOR TV - 13900 · MASTER GEAR CONVERTER - 4595 · WIDE GEAR - 2490 · FUENTE ALIMENTACION - 2190

GEAR TO GEAR - 1990 · GP CARGADOR + ALIM - 7500 / CARGADOR BATERIAS - 7990 · BOLSA DE LUXE - 2900 · MALETIN ATTACHE - 3495 · PLAY AND CARRY - 2995

PERIFERICOS MEGADRIVE







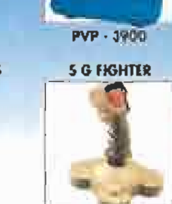

ACTION CHAIR	POWER BASE CONVERTER	SOFT PAK	CADDY PAK	PRO 1
PVP - 19900	PVP - 6490	PVP - 1695	PVP - 1295	PVP - 3875
CONTROL PAD	ARCADE POWER STICK	DOS MANDOS A DISTANCIA	SIGMA RAY	TELEMACH 2000
PVP - 2595	PVP - 7900	PVP - 5990	PVP - 3900	PVP - 6900

PERIFERICOS MASTER SYSTEM





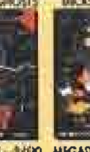
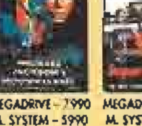
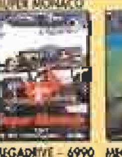
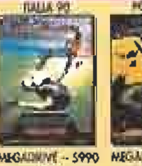
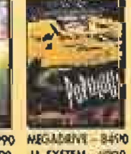
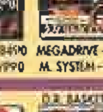




PVP - 19900	PVP - 5990	PVP - 1695	PVP - 1295	PVP - 3900
CONTROL PAD	CONTROL STICK	MANDO A DISTANCIA	CHALLENGER INFRARROJOS	5 G FIGHTER
PVP - 1590	PVP - 2590	PVP - 3490	PVP - 7250	PVP - 4300

MEGA DRIVE · MASTER SYSTEM · MEGA DRIVE
500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts



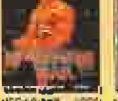







Título	MEGADRIVE	M. SYSTEM
SONIC	6990	5990
STRIDER	8490	5990
SPIDERMAN	6990	5590
GHOUL'S GHOSTS	8490	5990
MICKEY MOUSE	8490	5990
MOON WALKER	7990	5990
SUPER MONACO	6990	5590
ITALIA 90	5990	4990
POPULOUS	8490	6990
SENNA	8990	6590
GOLDEN AXE	6990	5990
ASTERIX		5990
DICK TRACY	6990	5990
KICK OFF		6490
RAMBO III	5990	5590
THUNDER BLADE	6990	5590
WONDER BOY	6990	5590
COLUMNS	5490	4990
OUT RUN	7990	5590
D.R. BASKETBALL	6990	
INDIANA JONES		5990
DONALD DUCK		5990
WRESTLE WAR	6990	
STREETS OF RAGE	6990	
SHADOW DANCER	6990	5990
FANTASIA	7990	
HOCKEY	8490	
BASKETBALL	6990	
SHINOBI	6990	
OLYMPIC GOLD	8490	6990
QUACK SHOT	6990	
GOLDEN AXE II	6990	
TOKI	7990	
WONDER BOY MONST. W.	6990	
ROAD RASH	8490	
GYNOUG	6990	
KLAX	6990	5990
CALIFORNIA GAMES	6990	5990
DESERT STRIKE	8990	
UEFA 92		6990
SHADOW OF THE BEAST	7990	
THE IMMORTAL	8490	
JAMES POND II	8490	
ALISIA DRAGOON	8990	
GALAXY FORCE II	6990	
KID CHAMELEON	7490	
TURBO OUT RUN	6990	
NINJA GAIDEN		5990
PRINCE OF PERSIA		5990
WIMBLEDON TENNIS		5590

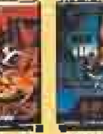


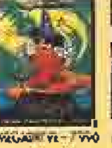
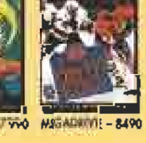














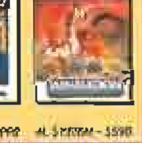




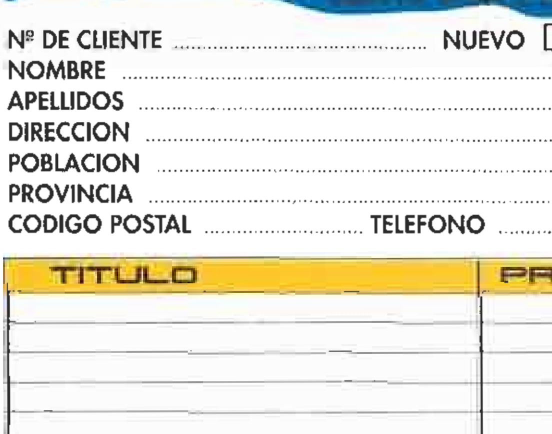






CUPON DE PEDIDO



MARCA TU SISTEMA
- [ ] SPECTRUM CINTA
- [ ] AMSTRAD CINTA
- [ ] AMSTRAD DISCO
- [ ] COMMODORE
- [ ] PC 5 1/4
- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] LYNX
- [ ] TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....



TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

MAIL VXC

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



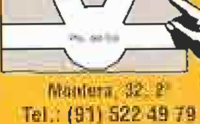
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SI VIENES ESTE VERANO
A NUESTROS CENTROS, TE HAREMOS
UN DESCUENTO MUY MUY ESPECIAL
EN TODOS LOS CARTUCHOS
Y PROGRAMAS DE ORDENADOR

PROXIMA APERTURA DE NUEVOS CENTROS





Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
Tel.: (91) 522 49 79

ABRIMOS SABADOS TARDE
(SOLO TIENDA STA. Mª DE LA CABEZA)



JOYSTICK















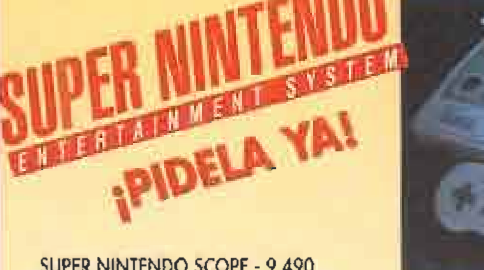




TELEMACH 200 - 6.900 · CHALLENGER - 3.450 · INFRARROJOS - 7.250 · STING RAY - 4.300 · GAMMA RAY - 5.500
MANTA RAY - 3.900 · SIGMA RAY - 3.600 · TOP STAR - 5.250 · JET FIGHTER - 3.300
SUPERBOARD - 3.900 · JUNIOR - 1.100 · ZERO-ZERO JUNIOR - 1.290 · ZERO-ZERO WINNER - 2.990
SPEED KING KONIX - 2.595 · TURBO PRO - 2.795 · SUPER STAR - 3.600 · OFERTA

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

¡PIDELA YA!



SUPER NINTENDO SCOPE - 9.490



¡PRECIO ESPECIAL VERANO!

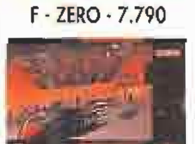
DESCUENTO A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

27.900

CON EL JUEGO MARIO WORLD

SUPER SOCCER - 7.790 · SUPER R-TYPE - 7.790





F - ZERO - 7.790 · SUPER TENNIS - 7.790





CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.195
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.795
MALETIN SUPERNINTENDO	4495
MANDO DE CONTROL	2.320
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190

Nintendo

13.990

OFERTA ESPECIAL

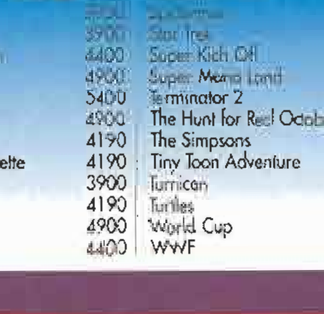
SUPERSET

Consola con 4 Joysticks "NES FOUR SCORE" y los juegos SUPER MARIO BROS, TETRIS, WORLD CUP

Por sólo 23.990

Balloon Fight	3900	Kid Icarus	6500		
Baseball	4200	Konami Hyper Soccer	6500		
Big Foot	6500	Kung Fu	3900	Soccer	3900
Bionic Comando	6990	Lolo 3	6500	Spy Hunter	7900
Black Manta	6990	Mega Man 2	7900	Star Wars	8490
Blades of Steel	6500	Megaman 3	7900	Stealth ATF	6500
Blue Shadow	6900	Metal Gear	6500	Super Mario 2	7250
Boulder Dash	6500	Metroid	6990	Super Off Road	6500
Bubble Bubble	6500	Mission Imposible	7900	Tennis	3900
Crack Out	6500	New Ghostbusters II	6500	The Legend of Zelda	7250
Chess Master	6500	New Zealand Story	7990	Top Gun	6500
Chip'n Dale	7900	North & South	7500	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Dr. Mario	6500	Paper Boy	6500	Track & F. in Barcelona	6500
Dragon Ninja	6500	Pinball	3900	Track & Field 2	6500
Four Player Tennis	6500	Power Blade	7900	Turbo Racing	7250
Gauntlet II	7250	Pro Wrestling	5500	Turtles	7250
Goal	6990	Punch Out!!	6500	Turtles II	7900
Goonies 2	6500	Rainbow Island	7990	V'Ball	6500
Gradius	5500	RC Pro Am	5500	World Cup	6500
Ice Hockey	3900	Rescue Embassy	6500	Zelda 2	7900
Ikari Warriors	6500	Road Fighter	6500	World Champ	7900
Iron Tank	6900	Robocop	6500	Captain Planet	6500





GAME BOY

11.900

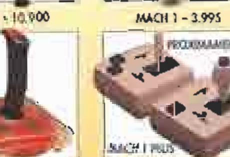
Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Addams Family	4400							Star Trek	4400
Alleyway (ARKANOID)	4190	Days of thunder	4400	Home alone	4400	Ninja Gaiden	4400	Super Kick Off	5400
Batman	4900	Dick Tracy	4400	Hook	5400	Pac Man	4900	Super Mario Land	4190
Battletoads	5400	Double Dragon	4400	In your Face Basket	3900	Paper Boy	5400	Terminator 2	5400
Beetlejuice	4400	Double Dragon 2	5400	Jordan vs Bird	4400	Paperboy	4900	The Hunt for Red October	5400
Bill Eliot's Nascar	4400	Double Dribble	4400	Klax	3900	Pinball	4190	The Simpsons	5400
Blades of Steel	4400	Dr. Mario	4190	Kung fu Master	4190	Princess Blobette	4190	Tiny Toon Adventure	4400
Boulder Dash	4190	Duck Tales	4900	Kwirk	4190	Qix	3900	Turrican	4400
Boxxle	4900	Elevator Action	4900	Marble Madness	5400	R-Type	4190	Turtles	4900
Brain Bender	3900	F-1 Racer	5600	Mega Man	4400	Robocop	4900	World Cup	4190
Buble Bobble	4900	Franken	4900	Mega Man 2	4400	Robocop II	4400	WWF	5400

JOYSTICK 15 PINES PARA PC

TARJETA 15 PINES 3.500





MAGIC - 2.500 · ANALOGICO PC - 4.950 · ANALOGICO EDGE - 4.825 · M-5 - 2.990
M-6 - 3.200 · TOP STAR - 6.300 · GRAVIS - 10.900 · MACH 1 - 3.995

PROXIMAMENTE MACH I PLUS

TAMBIEN TENEMOS...

Cable casset AMSTRAD	1.200
Casset COMODORE 64	6.500
Convertidor TV C-8 AMSTRAD	21.900
Convertidor TV C-1 AMSTRAD	14.900
Copiador audio C-64	2.900
Copiador audio C-64 con fuente	3.900
Interface KEMPSTON (SP)	2.475
Modulador TV AMSTRAD	9.500
RAM JET +3	11.500
Reset para pokear C-64	1.500
Archivador 80 discos 3 1/2	1.590
Archivador 80 discos 5 1/4	1.590



COMPLEMENTOS GAME BOY











LIGHT BOY- 4.590 · LUZ Y LUPA- 2.995 · ILUMINACION- 1.750 · LUPA- 1.395 · ALTAVOCES- 1.895 · BATERIA RECARG.- 6.700 · BATERIA NUBY- 3.995 · ADAP. CORRIENTE- 1.295







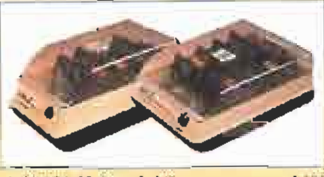






ADAP. COCHE- 1.295 · KIT LIMPIEZA- 1.395 · PLAY & CARRY CASE- 2.195 · CARRY CASE- 1.795 · MALETIN ATTACHE- 2.995 · HOLSTER- 1.295 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.395

SONIDO PARA TU PC



SOUND MASTER + 12.900 ptas
SOUND MASTER II 32.900 ptas
(EN CASTELLANO)

COMPLEMENTOS

STEREO CHIP	6.500
ALTAVOCES	4.995
MIDI BOX	17.900
SOFT VOICE EDITOR	14.900
SOFT COMPOSER	16.500
SOFT UP MUSIC	7.900
CD ROM	59.900
DEVELOPER KIT	17.900
DUAL JOYSTICK	2.500
SPELL BOX	14.900
FM SING ALONG	4.900

SOUND BLASTER PRO 37.900 ptas
SOUND BLASTER PRO + CD ROM 87.900 ptas
SOUND BLASTER 2.0 23.900 ptas

MAS TARJETAS DE SONIDO







ATARI LYNX

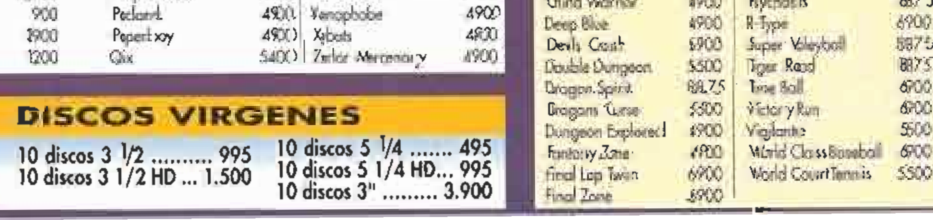
17.900



LYNX II 17.900

		California Games	4900	S.T.U.N. Runner	4900
		Checkered Flag	4900	Scrapyard Dog	4900
		Chip's Challenge	4900	Shanghai	4900
		Cristal Mine	4900	Slime World	4900
		Electrocop	4900	Super Skweek	4900
		Gates of Zendocon	4900	Toki	4900
		Gauntlet III	5400	Tournament Cyberball	4900
		Hard Drivin's	4900	Turbo Sub	4900
Adap. Mechero Coche	2500	Klax	4900	Ultimate Chess Challen.	5400
Adaptador Red	1900	Ms. Pacman	4900	Viking Child	4900
Bolsa Pouch	2900	Ninja Gaiden	5400	Warbirds	5400
Cable Comlynx	900	Pacland	4900	Xenophobe	4900
Maletin Lynx	3900	Paperboy	4900	Xybots	4900
Visor Solar	1200	Qix	5400	Zarlor Mercenary	4900

DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2	995
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4	495
10 discos 5 1/4 HD	995
10 discos 3"	3.900

NEC TURBOGRAFX

CONSOLA 16 BIT.

18.900

Alien Crush	4900	Filing Street	5500
Blazing Lazers	6900	Galaga 90	6900
Bloody Wolf	5500	Legendary Axe	6900
Bravo Man	8875	Legendary Axe II	8875
Cratermaze	5500	Military Madness	6900
Cyber Core	6900	Ninja Spirit	6900
Chew Man Fu	6900	Parasol Land	6900
China Warrior	4900	Psychosis	8875
Deep Blue	4900	R-Type	6900
Devils Crash	6900	Super Volleyball	8875
Double Dungeon	5500	Tiger Road	8875
Dragon Spirit	8875	Time Ball	6900
Dragons Curse	5500	Victory Run	6900
Dungeon Explorer	4900	Vigilante	5500
Fantasy Zone	4900	World Class Baseball	6900
Final Lap Twin	6900	World Court Tennis	5500
Final Zone	6900		

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 47
del 19 de Junio de 1.992

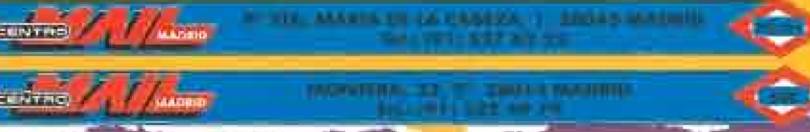
NO NECESITA SELLO
A franquear en destino





MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID





HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

HORARIOS LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,30 H
SABADOS: DE 10,30 A 14 H

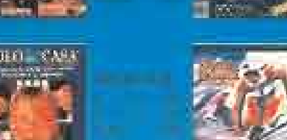
NOVEDADES SUPER NOVEDADES NOVEDADES

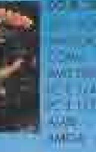


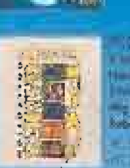




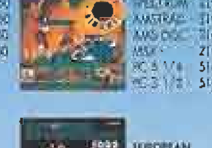




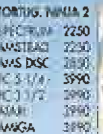
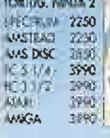



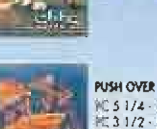


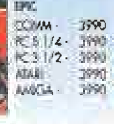


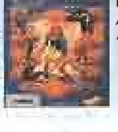
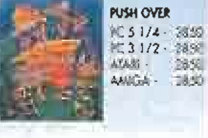
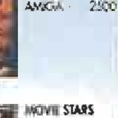



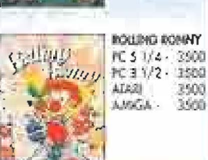
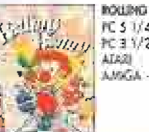






HOT BUBBLE
PC 5 1/4 2500
PC 3 1/2 2500
ATARI 2500
AMIGA 2500

TITUS THE FOX
AMS. DIS 2850
PC 5 1/4 2850
PC 3 1/2 2850
ATARI 2850
AMIGA 2850

VROOM
PC 5 1/4 3450
PC 3 1/2 3450
AMIGA 3450
ATARI 3450

SPACE CRUSADE
SPECTRUM 1700
AMSTRAD 1700
AMS DISC 2500
ATARI 3990
AMIGA 3990

KILLER BALL
PC 5 1/4 3150
PC 3 1/2 3150
ATARI 3150
AMIGA 3150

MULTISPORT II
SPECTRUM 2100
AMSTRAD 2100
AMS DISC 2100
MSX 2100
PC 5 1/4 5100
PC 3 1/2 5100

DIE HARD II
PC 5 1/4 2500
PC 3 1/2 2500
ATARI 2500
AMIGA 2500

LAST NINJA 3
AMIGA 3995

TORTUG. NINJA 2
SPECTRUM 2250
AMSTRAD 2250
AMS DISC 2850
PC 5 1/4 3990
PC 3 1/2 3990
ATARI 3990
AMIGA 3990

OLIMPIADAS 92
PC 5 1/4 3490
PC 3 1/2 3490

HOOK
COMM. 3500
PC 5 1/4 3500
PC 3 1/2 3500
ATARI 3500
AMIGA 3500

EUROPEAN CHAMPION
PC 5 1/4 3990
PC 3 1/2 3990

ROGER RABBIT
PC 5 1/4 5000
PC 3 1/2 5000

ADDAMS FAMILY
SPECTRUM con
AMS. DIS con
ATARI 2500
AMIGA 2500

ROCKETEER
PC 5 1/4 5000
PC 3 1/2 5000

EPIC
COMM. 3990
PC 5 1/4 3990
PC 3 1/2 3990
ATARI 3990
AMIGA 3990

ELF
ATARI 2500
AMIGA 2500

PUSH OVER
PC 5 1/4 2850
PC 3 1/2 2850
ATARI 2850
AMIGA 2850

4 WEEL DRIVE (Lotus Turbo Chall./ Toyota Celica/ Team Suzuki/ Combo Racer)
ATARI 3900
AMIGA 3900

AWARD WINNERS (Kick of 2/ Space Ace/ Populus/ Pipemania)
PC 5 1/4 6995
PC 3 1/2 6995
ATARI 6995
AMIGA 6995

5 GREAT GAMES (Rinone 2 / Night Hunter / Super ski Chicago Go / Pro Tennis Tour)
PC 5 1/4 5900
PC 3 1/2 5900
ATARI 5900
AMIGA 5900

ACTION MASTERS (Doub. Dragon 2/ Walkins / Italy 90/ Turbo Out Run)
AMS.DISC 4990
PC 5 1/4 5990
PC 3 1/2 5990

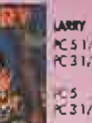
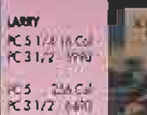
MOVIE STARS (Dick Tracy/ Indiana Jones / Moonwalker)
PC 5 1/4 5995
PC 3 1/2 5995
AMIGA 5995

ROLLING RONNY
PC 5 1/4 3500
PC 3 1/2 3500
ATARI 3500
AMIGA 3500

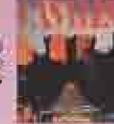
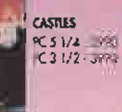
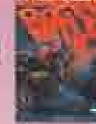
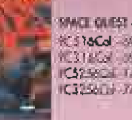
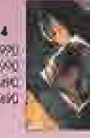
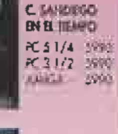
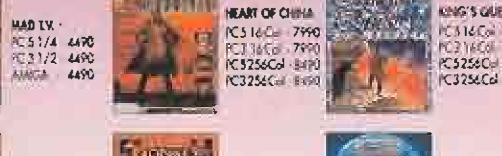
PRODUCTO ESPECIAL PRODUCTO ESPECIAL

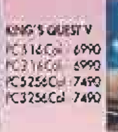


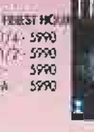


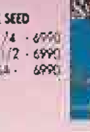



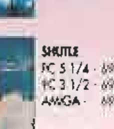
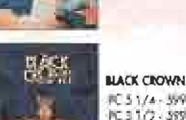
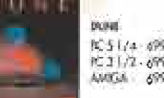
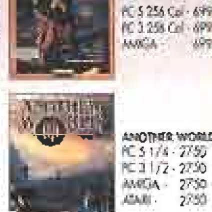
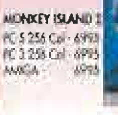


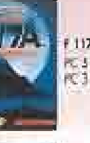
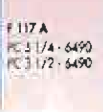
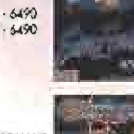
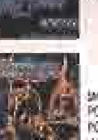








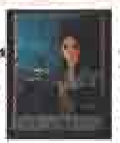










LA COLMENA
PC 5 1/4 6995
PC 3 1/2 6995
ATARI 6995
AMIGA 6995
PC5 (HD) 5995
PC3 (HD) 5995

LARRY
PC 5 1/4 16 Col
PC 3 1/2 5990
PC 5 256 Col
PC 3 1/2 6490

BATTLE ISLE
PC 5 1/4 4900
PC 3 1/2 4900
AMIGA 4900

CASTLES
PC 5 1/4 5990
PC 3 1/2 5990

SPACE QUEST 4
PC 5 16Col 5990
PC 3 16Col 5990
PC5 256Col 7490
PC3 256Col 7490

C. SANDIEGO EN EL TIEMPO
PC 5 1/4 5990
PC 3 1/2 5990
AMIGA 5990

MAD T.V.
PC 5 1/4 4490
PC 3 1/2 4490
AMIGA 4490

HEART OF CHINA
PC5 16Col 7990
PC3 16Col 7990
PC5 256Col 8490
PC3 256Col 8490

KING'S QUEST V
PC5 16Col 6990
PC3 16Col 6990
PC5 256Col 7490
PC3 256Col 7490

THEIR FINEST HOUR
PC 5 1/4 5990
PC 3 1/2 5990
ATARI 5990
AMIGA 5990

DARK SEED
PC 5 1/4 6990
PC 3 1/2 6990
AMIGA 6990

SHADOW LAND
PC 5 1/4 3990
PC 3 1/2 3990
ATARI 3990
AMIGA 3990

HARPOON
PC 5 1/4 5990
PC 3 1/2 5990
AMIGA 5990

MONKEY ISLAND 2
PC 5 256 Col 6995
PC 3 256 Col 6995
AMIGA 6995

F 117 A
PC 5 1/4 6490
PC 3 1/2 6490

SIM EARTH
PC 5 1/4 6490
PC 3 1/2 6490

MONKEY ISLAND
PC5 16Col 5990
PC3 16Col 5990
PC5 256Col 7490
PC3 256Col 7490
ATARI 5990
AMIGA 5990

SHUTLE
PC 5 1/4 6990
PC 3 1/2 6990
AMIGA 6990

DUNE
PC 5 1/4 6990
PC 3 1/2 6990
AMIGA 6990

ANOTHER WORLD
PC 5 1/4 2750
PC 3 1/2 2750
AMIGA 2750
ATARI 2750

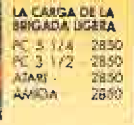
FIGHTER COMAND
PC 5 1/4 3990
PC 3 1/2 3995
AMIGA 3990
ATARI 3990

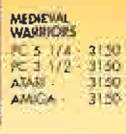
SHADOW SORCERER
PC 5 1/4 4490
PC 3 1/2 4490
AMIGA 4490
ATARI 4490

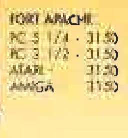
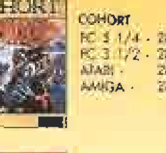
MAUPITI ISLAND
PC 5 1/4 3995
PC 3 1/2 3995
AMIGA 3995
ATARI 3995

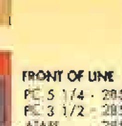
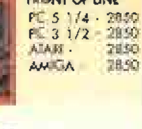
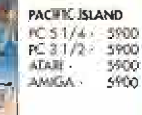
BLACK CROWN
PC 5 1/4 3995
PC 3 1/2 3995

WAR GAMES - JUEGOS DE ESTRATEGIA - WAR GAMES

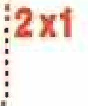












LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA
PC 5 1/4 2850
PC 3 1/2 2850
ATARI 2850
AMIGA 2850

MEDIEVAL WARRIORS
PC 5 1/4 3150
PC 3 1/2 3150
ATARI 3150
AMIGA 3150

FORT APACHE
PC 5 1/4 3150
PC 3 1/2 3150
ATARI 3150
AMIGA 3150

COHORT
PC 5 1/4 2850
PC 3 1/2 2850
ATARI 2850
AMIGA 2850

RORKE'S DRIFT
PC 5 1/4 2450
PC 3 1/2 2650
ATARI 2650
AMIGA 2650

ACIENT BATTLES
SPECTRUM 1200
AMSTRAD 1200
AMS DISC 2250
PC 5 1/4 2450
PC 3 1/2 2450
ATARI 2450
AMIGA 2450

VULCAN
SPECTRUM 1200
AMSTRAD 1200
AMS DISC 2250
PC 5 1/4 2450
PC 3 1/2 2450
ATARI 2450
AMIGA 2450

CRETA 1941
SPECTRUM 1200
AMSTRAD 1200
AMS DISC 2250

BATTLE OF THE BULGE
SPECTRUM 1200
AMSTRAD 1200
AMS DISC 2250

FRONT OF LINE
PC 5 1/4 2850
PC 3 1/2 2850
ATARI 2850
AMIGA 2850

ARNHEM + RATAS DEL DESIERTO **2x1**
SPECTRUM 795
AMSTRAD 795
PC 5 1/4 1995
PC 3 1/2 1995

PATTON STRIKES BACK
PC 5 1/4 4990
PC 3 1/2 4990

THE FINAL CONFLICT
PC 5 1/4 2850
PC 3 1/2 2850
ATARI 2850
AMIGA 2850

PACIFIC ISLAND
PC 5 1/4 5900
PC 3 1/2 5900
ATARI 5900
AMIGA 5900

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
BARBARIAN II		3990
BARGON ATTACK	3995	3995
BIRDS OF PREY	3990	3990
BUSHBUCK	5990	
CARL LEWIS CHALLENGER	3900	3900
DICK TRACY ADVENTURES	4500	4500
EXITOS PC II	4990	
G-LOC		2500
GO SIMULATOR	2500	
JOHN BARNES FOOTBALL	3450	3450
LEANDER		3990
MEGABOX II	3150	3150
MEGAFORTRESS	4990	
MEGASPORT	4900	4900
OBITUS	4900	4900
PACK MULTISPORT 2	5100	
PACK SIMULATION BEST	3500	3500
PAPER BOY II	3990	3990
RACE DRIVING	3990	3990
SHADOW BEAST II		3990
SHANGAI II	5990	
SPOT	2850	2850
SUPER SKI 2	3450	3450
WORLD CLAS CHESS	5990	

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
F-15 II	6990	6990
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5490	5490
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	3990	3990
MEGAFORTRESS	4990	
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
OPERATION STELTH	3990	3990
POPOULOUS II		3990
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	5990	5990
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

2x1 AMSTRAD DISCO

Flyng Shark / Glaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Imposible Mission / Imposible Mision II	1.900
Pamania / Pacland	1.900
Tetris / Pop Up	1.900

CD ROM

RAILROAD TYCOON	9900	STELLAR 7	9900
M1 TANK PLATOON	5900	JONES IN FAST LANE	9900
MOTHER GOOSE	9900	BARGON ATTACK	7990

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	AMSTRAD DISCO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
3D CONSTRUCTION KIT	3900	4900	7900	7900
AGE			3995	3995
AIR COMBAT			5900	5900
AIR SEA SUPREMACY	1900	4500	5900	5900
AIRLAND SEA			4990	
ALIEN STORM	1200	2250		2250
ARMADA (ESTRATEGIA)			2850	2850
BABY JO			2850	2850
BLUE BROTHER		2850	2850	2850
BONANZA BROSS	1200	2250		2250
BORODINO (ESTRATEGIA)			2850	2850
CALIFORNIA GAMES II			2250	
CELICA GT4	1200	2250	2990	2250
CHESS 2175			3995	3995
CHICHEN ITZA	1700	2500	2990	3900
CHIP CHALLEGER	1200	2250	2250	2250
DARKMAN	1350	2250		2250
DEATHBRINGER			2950	2950
DESAFIO TOTAL	1350	2250		2250
DRAGON OF FLAME	1900	2850	3990	3990
EL GRAN HALCON	1200	2250		2250
EL PADRINO			5490	5490
F-14 TOM CAT			4490	
F-16	2250		4990	4990
F-19 STEALTH FIGHTER	2850		5990	5990
FASCINATION			3995	3995
FOOTBALL MAN. W.CUP ED	1200	2250	1595	1595
FOOTBALL MANAGER II	595	1495	1495	1495
GAUNTLET III	1200	2250		2250
GOBLINS			3995	3995
GOLDEN AXE	1200	2250		2250
GREMLINS 2	1200	2250	3900	
HEROQUEST	1700	2500	3900	3900
HEROQUEST EXPANSION	1700	2500		3900
IRON LORD	1300		3900	3900
KICK OFF	595	1495		1495
KICK OFF II	1200	2250	3995	3995
LEMMINGS			3900	3900
LONE WOLF	1200	2250	2850	
MANCHESTER EUROPA	1200	2450	3150	2850
MAUPITI ISLAND			3995	3995
MERCS	1200	2250		2250
MONACO GRAND PRIX	1200	2250		2250
NIGHTSHIT	2850	3200	3990	3990
OCTUBRE ROJO	1200	2250	2250	2250
OH NO MORE LEMMINGS			2900	2900
PACK DINAMIC 92	1750	2500	4900	4900
PACK QUEST AND GLORY			5900	5900
PACK SUPER HEROES	2100	2900		3900
PACK WINNING TEAM	1900	3900		3900
PANZA KICK BOXING		2250	2500	2500
PITFIGHTER	1500	2300	3900	3900
PREDATOR 2	1200	2250	2250	2250
PREHISTORIK			2500	2500
PRO TENNIS TOUR II			3900	3900
R-TYPE II				3450
RAZAS DE NOCHE	1200	2250	2850	2850
ROBOCOP II	1350			2250
RODLAND	1500			3900
SHADOW DANCER	1200	2250		2250
STRIDER II	1200	2250		2250
STRIP POKER II DELUXE			995	3450
TERMINATOR II	1350	2250	2250	2250
THE SIMPSONS	1350	2250	2850	2850
TIP-OFF			3995	3995
TOUR 91	1200	2250	2250	
TURRICAN II	1200	2250		2250
W.C. BOXING MANAGER	1200	2250	2850	2850
W.C. SQUASH	1200	2450	3150	3150
WORLD CLASS RUGBY	1200	2450	3150	3150
WWF	1350	2250	2850	2850

LIBROS DE PISTAS

Elvira II	1200	Larry	1200	Monkey Island	1200
Heart of China	1200	Loom	1200	Shadow Sorcerer	1200
Indy	1200	Maniac Mansion	1200	Space Quest IV	1200
King's Quest V	1200	Monkey Island II	1200	Todas Aventuras A[illegible]	1200

Envia este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts RESTO CEE - 1000 pts

NOMBRE ...
APELLIDOS ...
DIRECCION COMPLETA ...
POBLACION ... PROVINCIA ...
TELEFONO ... C.P. ...
MODELO ORDENADOR ...
Nº CLIENTE ...
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

GASTOS ENVIO 250
TOTAL


SIERRA®
HEART OF CHINA
King's Quest V
VGA 256 Colores
SPACE QUEST IV
ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS
Leisure Suit LARRY
Leisure Suit LARRY
Passionate Patti Does A Little Undercover Work
SIERRA
SIERRA
Dynamix
LA PIRATERIA ES DELITO
SIERRA
Dynamix
MCM SOFTWARE
Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel.: 458 16 58
ERBE
MULTIMEDIA
JONES in the Fast Lane
An Adventure in Real Life
SIERRA
King's Quest V
SIERRA
STATE-OF-THE-ART ARCADE ACTION!
STELLAR 7
Dynamix
SIERRA